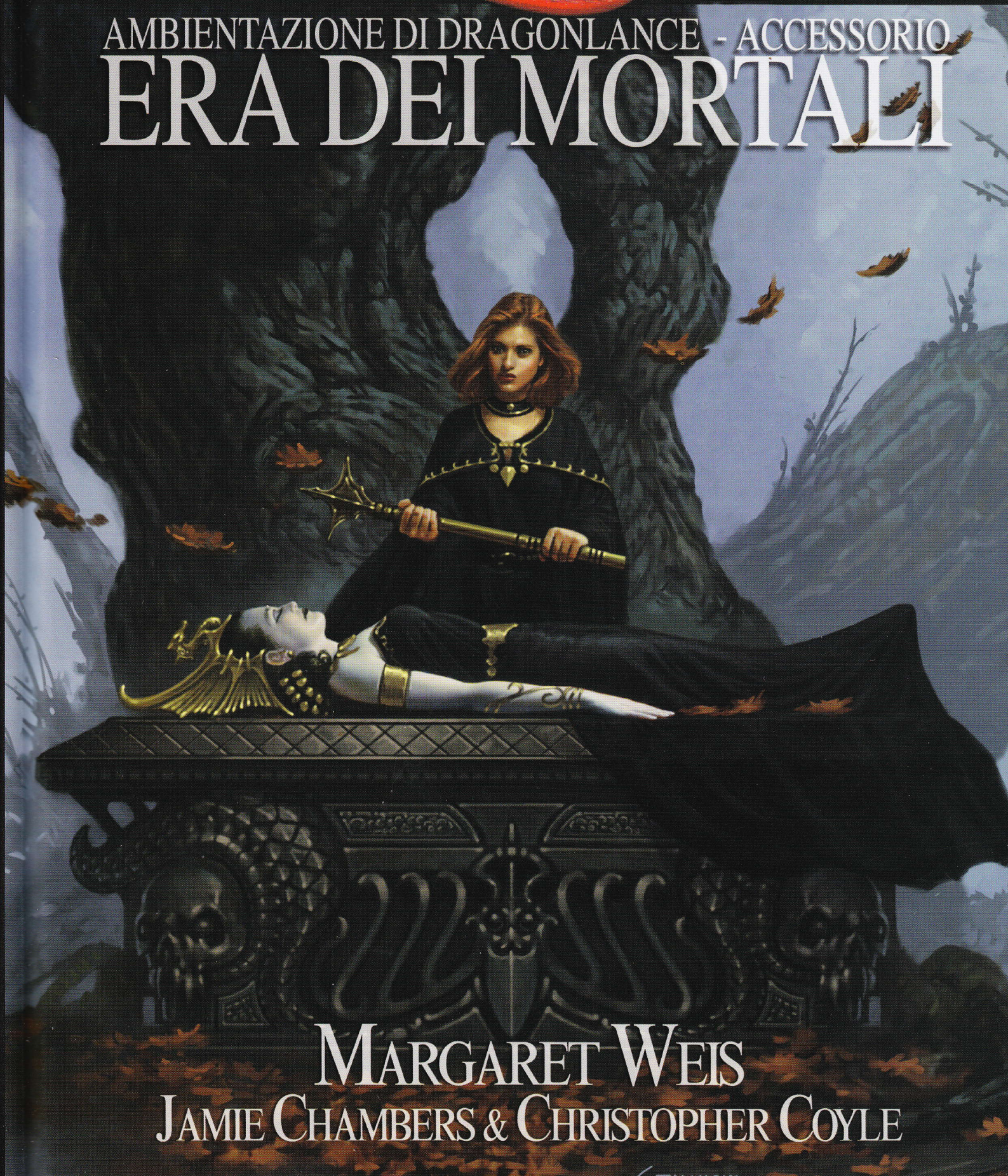
DragonLance®

AMBIENTAZIONE DI DRAGONLANCE - ACCESSORIO

ERA DEI MORTALI



MARGARET WEIS
JAMIE CHAMBERS & CHRISTOPHER COYLE

AMBIENTAZIONE DI DRAGONLANCE® - ACCESSORIO

ERA DEI MORTALI

AUTORI	MARGARET WEIS JAMIE CHAMBERS CHRISTOPHER COYLE	ILLUSTRAZIONE DI COPERTINA	MATT STAWICKI
ALTRI AUTORI	CAM BANKS JEFF GRUBB MATT HAAG RICHARD KNAAK ANDRÉ LA ROCHE SEAN MACDONALD JEAN RABE SEAN K. REYNOLDS TRAMPAS WHITEMAN	ILLUSTRAZIONI INTERNE	DREW BAKER JEFF EASLEY LARRY ELMORE JASON ENGLE MARK EVANS DAN FRAZIER ALAN GUTIERREZ MARTIN MCKENNA JENNIFER MEYER STANLEY MORRISON MICHAEL PHILLIPI ALAN POLLACK DAN SCOTT HUGH VOGT
REVISIONE & PROOFREADING	MARGARET WEIS CHRISTY EVERETTE	CARTOGRAFIA	ED BOURELLE ERIC HOTZ ROB LEE CRAIG ZIPSE
RESPONSABILE DI PROGETTO	JAMIE CHAMBERS		
DIRETTORE ARTISTICO	CHRISTOPHER COYLE		
COMPOSIZIONE	JAMIE CHAMBERS	GRAFICA	DAWN MURIN DON PERRIN

EDIZIONE ITALIANA

DIRETTORE RESPONSABILE	EMANUELE RASTELLI	ILLUSTRAZIONI INTERNE	MARIA FONTANA
SUPERVISIONE E REVISIONE	MASSIMO BIANCHINI	GRAFICA E IMPAGINAZIONE	MIRKO PELLICIONI
TRADUZIONE	FIORENZO DELLE RUPI MERCEDES PANZECA		

RINGRAZIAMENTI SPECIALI: Nancy Berberick, Timothy Brown, Christy Cardenas, Renae Chambers, Tracy Hickman, Chris Laurie, Douglas Niles, Mark Sehestedt, James M. Ward, and Ken Whitman.

Questo gioco d20 System® utilizza regole sviluppate per il nuovo gioco DUNGEONS & DRAGONS® di Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, and Peter Adkinson.

Questo prodotto Wizards of the Coast® non contiene Open Game Content.
Nessuna parte di questo libro può essere riprodotta in alcuna forma senza il permesso scritto.
Per ulteriori informazioni sulla Open Gaming License e la d20 System License, consultate www.wizards.com/d20.

Dungeons & Dragons, D&D, Dragonlance, the Dragonlance Logo, d20, the d20 System Logo, Wizards of the Coast, and the Wizards of the Coast Logo sono marchi registrati di proprietà della Wizards of the Coast, Inc., consociata Hasbro, Inc. Tutti i personaggi, i nomi dei personaggi, le caratteristiche dei personaggi Wizards sono marchi di proprietà della Wizards of the Coast Inc. Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Qualunque riproduzione di questo materiale o delle tavole contenute all'interno di questo manuale è proibita senza una autorizzazione scritta dalla Wizards of the Coast, Inc. Questo è un prodotto di fantasia. Qualunque riferimento a persone. organizzazioni, luoghi o eventi è puramente casuale.
2003 © Wizards of the Coast, Inc. Tutti i diritti sono riservati. Usato su licenza.
Prodotto in Italia

© 2003 Sovereign Press, Inc. Sovereign Press e Sovereign Press Logo sono marchi registrati di proprietà della Sovereign Press, Inc.
Tutti i diritti riservati.

Domande? 0521 - 630320

Visita il nostro sito web: ww.25edition.it

SCRITTO & PRODOTTO DA
Sovereign Press
253 Center St #126
Lake Geneva, WI 53147-1982
United States
www.sovpress.com

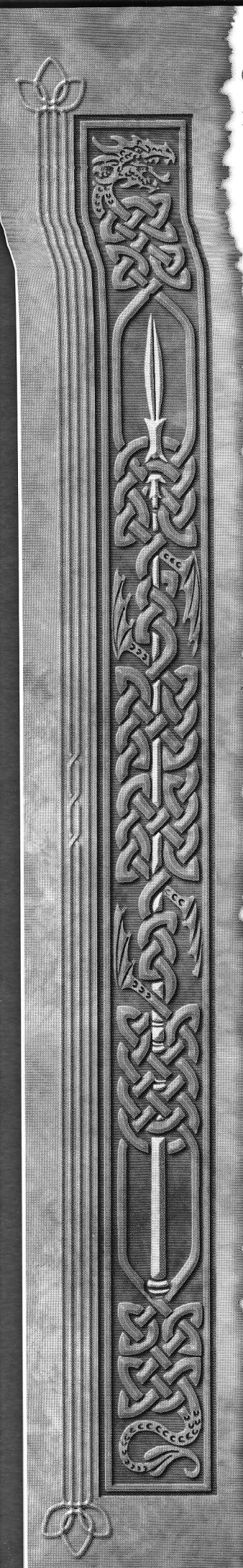
SOVEREIGN PRESS

OFFICIAL Wizards OF THE COAST® LICENSED PRODUCT

PER L'ITALIA
TWENTY FIVE EDITION s.r.l.
Sede: 43100 Parma
Tel. 0521 - 630320

25 TWENTY FIVE EDITION

www.25edition.it



Indice

Prefazione 4
Krynn nella Quinta Era 5
Ansalon nell'Era dei Mortali 5
La Guerra delle Anime 5
Una nuova era 5

Razze della Quinta Era 8
Umani 8
Umani Civilizzati 9
Nomadi 9

Tarmak (Bruti) 10
Tratti razziali 11
Nani 11
Nani delle montagne 11
Nani delle colline 13
Nani scuri 15
Nani di fosso 15
Elves 15
Kagonesti 15
Qualinesti 16
Silvanesti 17
Gnomi 20
Kender 20
Mezzo-kender 21
Tratti razziali del Mezzo-kender 23
Centauri 23
Draconici 23
Ogre 24
Minotauri 24

Classi della Quinta Era 24
Marinaio 25
Informazioni sulle regole di gioco 26
Classi di prestigio 27
Cavaliere rinnegato 27
Esploratore della Legione 29
Furfante magico 31
Kender cacciatore di ombre 33
Mago Ausiliario Solamnico 35
Mago da guerra 36
Maestro ambasciatore 37
Mistico della Cittadella 39
Mistico della Legione 41
Sciamano nomade 42
Stregone dell'Accademia 45
Stregone della Legione 48

Nuovi Talenti 50
Carica Cornuta [Generale] 50
Contrattatore [Generale] 50
Dileggiare Migliorato [Generale] 50
Disciplina [Generale] 51
Fidato [Generale] 51
Forma Alternativa [Generale] 51
Fortunato [Generale] 51
Imitatore [Generale] 51
Impeto Eroico [Generale] 51
Incantatore Prodigio [Generale] 51
Istruzione [Generale] 51
Maliardo [Generale] 51
Prontezza di Riflessi [Generale] 51
Testardo [Generale] 51
Vista Aguzza [Generale] 51
Vita della Strada [Generale] 51

Un mondo senza magia 52
Scoperta del misticismo 52
Scoperta della stregoneria 53
Potere degli artefatti 54
Guerra delle Anime 56
Futuro della Magia 60
Stregoneria 60
Ordini dell'Alta Stregoneria 64
Misticismo 65
Ordini Sacri delle Stelle 65

Domini dei Mistici 66
Dominio dell'incanalamento 66
Dominio della sensitività 66
Nuovi incantesimi 66
Anatema del drago 66
Aprire il sudario di morte 66
Arma spirituale 67
Bramosia 67
Corpo di diamante 67
Cuore in trappola 68
Fiamma eterea 68
Interdizione spirituale 68
Lancia della collera divina 68
Lancia del potere divino 69
Legare spirito 69
Mistura emozionale 70
Nebbia di paura 71
Orda spirituale 72
Pastoie di bruma 72
Ragnatela mentale 72
Richiamare non morti I 73
Richiamare non morti II 73
Richiamare non morti III 74
Richiamare non morti IV 74
Richiamare non morti V 74
Richiamare non morti VI 74
Richiamare non morti VII 74
Richiamare non morti VIII 74
Richiamare non morti IX 74
Riforgiare metalli 74
Rintracciare il magico 75
Riposo eterno 75
Sangue di drago 75
Seconda vita 76
Stormo stigeo 76
Svelare la forma reale 76
Vista di pietra 77
Oggetti magici 77
Riflessioni di Palin sulla Quinta Era 82

L'Era dei Mortali 82

Ansalon 90
Clima 91
Caratteristiche 91
Sud 92
Est 93
Nord 93
Ovest 94
Oceani 94
Flora e Fauna 95
Alberi e arbusti 95
Animali selvatici e domestici 96
Abitazini 96
Governo 96
Città o terre selvagge? 97
Vita nei campi 97
Vita in città 98
Vita nobiliare 98
Stereotipi 99

Città 100
Ak-Khurman 100
Storia regionale 101
Beacon 102
Blöten 106
Delphon 108
Storia regionale 110
Flotsam 111
Storia regionale 112
Hillfal 112
Storia regionale 113
Hylo 114
Storia regionale 114
Kalaman 116
Storia regionale 117
Khuri-Khan 118
Storia regionale 119
Lacynos (Nethosak) 119
Monte Nonimporta 125
Storia regionale 126
Port Balifor 126
Storia regionale 127
Relgoth 128
Fiona Quinti 129
Rig Mer-Krel 130
Sanction 131
Silvanost (Prima del 419 AC) 134
Storia regionale 137
Silvanost (nel 420 AC) [Sargasanti] 138
Solanthus 140
Tarsis 143
Storia regionale 144
Teyr 145
Storia regionale 146
Slith 146

Roccaforti 149
Accademia della Stregoneria 149
Castello scarlatto 150
Castello uth Wistan 153
Storia regionale 154

Indice

Cittadella della Luce 154
Muraglia di Ghiaccio 159
Rovine 160
Rifugio di Ariakan 161
Nalis Aren, "Lago della Morte" 161
Laurana 163
Fortezza della Tempesta 165
Danzatore del Vento 168
Storia regionale 169
Cuore del Mondo 171
Storia regionale 171
Lamento per gli dei perduti 172
Un nuovo posto nell'Universo 172
Un mondo senza divinità 173
La religione prima della Guerra delle Anime 174
La Guerra delle Anime e la religione 175
Takhisis, l'Unico Dio 177
Dogma 178
Clericato e templi 178
Goldmoon 178
Rinascita della fede 180
Rifiuto degli dei 181
Divinità e clericato 182
Branchala 182
Chemosh 183
Chislev 183
Gilean 184
Habbakuk 185
Hiddukel 186
Kiri-Jolith 186
Majere 187
Mishakal 188
Morgion 188
Reorx 189
Sargonnas 189
Shinare 191
Sirrion 191
Zeboim 192
Zivilyn 193
Dei della Magia 193
Paladine il dio errante 194
Takhisis la regina caduta 195
Archetipo di spirito vincolato 200
Creare uno spirito vincolato 200
Ricettacolo dello spirito vincolato 202
Equipaggiamento dello spirito vincolato 202
Esempio di spirito vincolato 203
Ogre Titano 203
Creare un Titano 204
Personaggi titani 205
Trasformazione 205
Mantenere lo stato di grazia 205
Caduti 205
Esempio di titano 206
Capotribù Donnag 206
Draghi e Signori Supremi dei Draghi 206
Drago, avanzato 207
Totem dei teschi 208
Drago, marino 211
Combattimento 212
Drago, d'ombra 213
Brine, il Signore Supremo dei Draghi Marini 215
Khellendros, la Tempesta su Ansalon 216
Malystryx, la Massacratrice Rossa 217
Onysablet, la Nera 218
Razor, drago blu 219
Maresciallo Alexius Medan 220
Solomirathnius, il Guardiano Speculare 222

Tabelle

Tabella 1-1: Conoscenza marinara 25
Tabella 1-2: Marinaio 26
Tabella 1-3: Armi da marinaio 26
Tabella 1-4: Cavaliere rinnegato 28
Tabella 1-5: Vecchi livelli da cavaliere 29
Tabella 1-6: Esploratore della Legione 30
Tabella 1-7: Furfante magico 32
Tabella 1-8: Incantesimi al giorno 34
Tabella 1-9: Incantesimi conosciuti 34
Tabella 1-10: Kender cacciatore di ombre 34
Tabella 1-11: Mago Ausiliario Solamnico 35
Tabella 1-12: Mago da Guerra 36
Tabella 1-13: Maestro ambasciatore 38
Tabella 1-14: Empatia istintiva 39
Tabella 1-15: Mistico della Cittadella 40
Tabella 1-16: Mistico della Legione 41
Tabella 1-17: Sciamano nomade 43
Tabella 1-18: Visioni totemiche dello sciamano nomade 44
Tabella 1-19: Stregone dell'Accademia 45
Tabella 1-20: Stregone della Legione 49
Tabella 1-21: Talenti 50
Tabella 2-1: Prosciugare oggetti magici 55
Tabella 2-2: Magia nella Quinta Era 59
Tabella 2-3: Armi spirituali 67
Tabella 2-4: Durata dell'aura persistente 75
Tabella 6-1: Draghi Marini per età 212
Tabella 6-2: Capacità dei Draghi Marini per età 213
Tabella 6-3: Draghi d'Ombra per età 214
Tabella 6-4: Capacità dei Draghi d'Ombra per età 214

Introduzione

Un'era di mortali

"È cominciata quella che sarà conosciuta su Krynn come l'Era dei Mortali, era che credo sarà l'ultima di questo mondo: l'ultima, la più lunga e forse la migliore."

– Immagine di Fizban a Palin e Usha
I draghi dell'estate di fuoco
di Margaret Weis e Tracy Hickman

Prefazione

di Margaret Weis

Se mai è esistito un momento in cui i popoli di Krynn abbiano avuto un disperato bisogno di eroi, quel momento è il presente: la Quinta Era, l'Era dei Mortali.

In base al periodo della Quinta Era in cui si decide di giocare, è possibile esplorare un mondo in cui gli dei sono scomparsi, lasciando i popoli alla mercè dei terribili Signori Supremi dei Draghi e rimanere coinvolti in una guerra che vede i vivi schierati contro i morti. Oppure scoprire un mondo in cui gli dei sono tornati e sono all'opera per richiamare a sé i seguaci perduti, mentre allo stesso tempo lottano tra loro per determinare chi siederà a capo del pantheon in questa nuova era.

Esistono molte opportunità di gloria e di profitto in questa era. Nel mondo sono state scoperte nuove forme di magia; forme che consentono agli stregoni e ai mistici di agire liberamente e indipendentemente, senza dover compiacere gli dei. A coloro che invece aderiscono ai metodi tradizionali di operare magia, gli dei ricomparsi hanno riportato la magia delle tre lune e la magia clericale. Ora gli incantatori di entrambi i tipi di magia si osservano con sospetto, chiedendosi se potranno lavorare assieme gli uni agli altri o se diventeranno nemici.

Sono necessari nuovi eroi che reclamino le terre oppresse e pongano fine alle maledizioni di coloro che cercano di distruggere le popolazioni che un tempo le abitavano. La superficie della terra stessa è cambiata con la venuta della Quinta Era. Molti territori di Ansalon sono stati alterati dall'empia magia del Signori Supremi dei Draghi. La splendida città elfica di Qualinost è ora sommersa sotto il Lago della Morte. Gli incendi hanno consumato intere rigogliose foreste, riducendole a distese desertiche. Molte terre fertili e coltivate sono ora diventate fetide paludi.

I draghi, che a lungo hanno vissuto su Krynn, sono profondamente coinvolti in questa nuova era e interagiscono fittamente con il resto delle popolazioni. Sia i draghi buoni che quelli malvagi hanno combattuto contro i Signori Supremi dei Draghi nel corso della famigerata Epurazione dei Draghi. Anche se alcuni dei draghi cromatici sembravano essersi messi al servizio dei Signori Supremi dei Draghi, il più delle volte servivano in realtà soltanto se stessi. Uno sparuto gruppo di draghi neutrali fece quello che poteva per aiutare i popoli di Ansalon, mentre altri scelsero di schierarsi con le forze delle tenebre. Molti draghi buoni partirono per una pericolosa ricerca, per ritrovare gli dei scomparsi, mentre molti altri rimasero indietro, spesso sotto mentite spoglie, in modo da poter aiutare come potevano i popoli sofferenti. Chiunque si metta in viaggio su Ansalon è destinato a incontrare dei draghi, specialmente ora che gli dei sono tornati. Tutti i draghi ora si chiedono a quale divinità appellarsi, dal momento che le due divinità a cui i draghi rendevano omaggio, Paladine e Takhisis, sono ora caduti dai cieli.

I popoli di Ansalon hanno già affrontato molte sfide in questa era, e altre nuove sfide si presentano giorno dopo giorno. La razza dei minotauri crede che il loro glorioso desino stia finalmente per compiersi. La razza degli elfi ha assistito alla distruzione delle sue terre e delle sue nazioni. Gli ogre hanno scoperto il potere di una nuova razza di creature, i titani. I Cavalieri di Solamnia sono stati costretti ad allentare la rigidità della loro struttura al fine di potersi adattare a un mondo che cambia. I nani combattono tra loro nelle profondità delle loro caverne sotterranee, e sono pochi coloro del mondo di superficie che sanno delle loro tribolazioni. I draconici sono una nuova razza che si fa strada nel mondo, con una loro città. E le anime dei morti di tutte le razze combattono contro i vivi al comando dell'Unico Dio.

La Quinta Era è appena nata. Molto del futuro di questa era deve ancora essere scritto. È impossibile sapere se i mortali che danno il nome a questa era siano destinati a un'era di pace e prosperità o di oscurità e distruzione. Spetta a voi contribuire a fare una scelta, perché anche voi siete tra quei mortali. Avete la possibilità di lasciare il segno nella storia di questa era. Avete la possibilità di diventare degli eroi.

Che gli dei camminino al vostro fianco. O che possiate camminare da soli, se preferite.

Il Caos, il Padre del Tutto e del Nulla, è stato scacciato da Krynn, ma a caro prezzo. Il continente di Ansalon fu talmente devastato che molti chiamarono la fine della Guerra del Caos "Il Secondo Cataclisma". I servitori del Caos (i draghi di fuoco, i guerrieri demoniaci e gli wight del gelo) reclamarono le vite di migliaia e migliaia di creature. Le tre lune, la bianca, la rossa e la nera, sono scomparse, sostituite da un'unica pallida luna che non proietta alcuna energia magica sul mondo. Anche le stelle sono cambiate e il cielo notturno non è più adornato dalle costellazioni familiari. I Maghi dell'Alta Stregoneria hanno perduto tutti i loro poteri magici, e anche i chierici più devoti non riescono più a comunicare con i loro dei.

Il mondo è cambiato. Krynn, strappato dalla sua posizione originaria nei cieli, è stato trasportato in un luogo lontano dell'universo e nascosto agli occhi degli dei che fungevano da suoi guardiani. I popoli di Ansalon, stanchi e indeboliti dalla guerra e dalla scomparsa degli dei, devono ora affrontare una nuova specie di pericolosi draghi alieni e un nuovo dio dotato del potere di usare i morti per soggiogare i vivi.

E così ha inizio l'Era dei Mortali.

Krynn nella Quinta Era

Il mondo di Krynn è stato sottoposto a profondi cambiamenti, nel corso della Guerra del Caos e subito dopo. Alcune masse terrestri sono state drasticamente alterate, nuove terre sono emerse e i mari si sono ritratti. Le tre lune sono scomparse e sono state sostituite da un'unica luna. Le costellazioni sono cambiate. Gli dei non ci sono più.

In molti si sono chiesti perché gli dei abbiano abbandonato Krynn all'inizio dell'Era dei Mortali. Alcuni affermavano che gli dei fossero fuggiti per paura del Caos. Altri affermavano che gli dei avevano lasciato il mondo per poterlo salvare dal Caos. Sarebbero passati molti anni prima che la verità fosse scoperta: il mondo di Krynn era stato trafugato ai suoi creatori.

Takhisis, la Regina delle Tenebre, aveva scoperto un modo per trasportare il mondo di Krynn attraverso l'etere fino a un altro punto del cosmo. Tale scoperta la rallegrò, offrendogli l'occasione di potersi impadronire del mondo e di diventarne l'unica sovrana. Per millenni ormai Takhisis non era mai riuscita a portare a compimento i suoi piani, in quanto gli altri dei erano sempre presenti, pronti a contrastare immediatamente la potente magia che la dea avrebbe dovuto lanciare per poter rubare il mondo. L'inaspettata liberazione del Caos offrì alla Regina delle Tenebre l'opportunità che stava aspettando.

Mentre tutti gli altri dei si univano ai mortali per combattere contro le forze del Caos, Takhisis si tenne al di fuori della battaglia, osservando e aspettando il momento giusto per colpire. Quando gli altri dei furono indeboliti e distratti, usò tutte le energie che aveva accumulato per innumerevoli secoli per strappare Krynn dal posto che occupava nei cieli e scagliandolo nel luogo segreto che aveva preparato molto tempo addietro per ospitarlo. Gli altri dei di Krynn non furono in grado di fermare Takhisis. Alcuni, come ad esempio Sargonnas, rimasero feriti nella lotta contro il Caos al punto di conservare a malapena la forza per sopravvivere. Gli dei poterono soltanto osservare, attoniti e confusi, il punto vuoto nei cieli dove prima splendeva il loro meraviglioso mondo azzurro. Lo cercarono a lungo, ma non riuscirono a percepire né il mondo né i suoi abitanti. Perfino Zivilyn, in grado di vedere in ogni tempo e in ogni luogo, non riuscì a vedere nulla se non il futuro fittizio del Krynn rubato.

Ansalon nell'Era dei Mortali

Così come l'era precedente fu caratterizzata principalmente dalla riscoperta del proprio passato da parte dei popoli di Krynn, Così l'Era dei Mortali è incentrata sulla scoperta del loro futuro. Con la separazione degli dei dal mondo e la nuova, terribile minaccia costituita dai Signori Supremi dei Draghi, gli abitanti di Ansalon devono imparare a combattere per il loro destino.

I primi anni dell'era sono stati segnati da terribili tragedie, costringendo le razze di Ansalon ad affrontare momenti bui che non avrebbero mai pensato di dover affrontare. I kender, spensierati e innocenti, sono stati massacrati a migliaia a Kendermore al momento dell'arrivo del grande drago rosso, Malystryx. I sopravvissuti sono rimasti "afflitti", segnati nella mente e nell'animo dagli orrori a cui hanno assistito, e costretti a spostarsi ad ovest in cerca di rifugio. Il regno elfico di Qualinesti è stato conquistato dalla signora suprema Beryl la verde, che ha trasformato il suo desiderio di genocidio nei confronti degli elfi una realtà sotto il suo dominio di terrore. I Silvanesti, spinti dalla paura di vedere anche il loro regno, appena risanato, cadere sotto il dominio dei Signori Supremi dei Draghi, hanno racchiuso le loro terre all'interno di un'impenetrabile Scudo magico. Convinti di essere al sicuro dal mondo esterno e dai suoi problemi, hanno scoperto con orrore che lo Scudo li stava lentamente uccidendo.

Eppure, anche di fronte alla tragedie, i mortali di Ansalon hanno dimostrato forza e innovazione. Le magie latenti della stregoneria e del misticismo, da tempo dimenticate, sono state riscoperte, offrendo agli abitanti di Ansalon nuove armi da usare contro i loro oppressori. La Legione d'Acciaio, una nuova organizzazione sorta per difendere la libertà dei popoli oppressi dai Signori Supremi dei Draghi, ha raccolto numerosi appartenenti, anche se chi si affilia all'organizzazione lo fa in segreto. Ma proprio quando sembrava che la speranza stesse per tornare nel mondo, una strana e potente tempesta ha investito tutto il continente. Dal cuore delle tempesta è tuonata una voce, che ha annunciato l'arrivo di un nuovo dio.

La Guerra delle Anime

Alcuni anni dopo la scoperta della "nuova magia" della Quinta Era, gli stregoni e i mistici hanno scoperto che i loro poteri da incantatori stavano diminuendo. Nemmeno gli studi più fitti sono riusciti a rivelare la causa di questo risucchio, anche

se alcuni spiritualisti hanno sospettato che esistesse un legame con le legioni sempre più numerose di spiriti che sono rimaste su Krynn; spiriti che non vogliono o non possono proseguire verso il successivo stadio del viaggio delle anime.

Nella notte della Grande Tempesta, una giovane di nome Mina è comparsa tra i tuoni e i fulmini, proclamando la venuta di un nuovo dio, l'Unico Dio, e dimostrando poteri miracolosi che non erano più stati visti dai tempi dei chierici più potenti delle ere antiche. Mina ha assunto il controllo dei Cavalieri di Neraka e ha mosso guerra al resto del continente, conquistando città e nazioni, e annientando alcuni dei poderosi Signori Supremi dei Draghi. La guerra ha avuto fine a Sanction, quando l'Unico Dio ha usato il potere che aveva assorbito dai Signori Supremi dei Draghi per fare ritorno nel mondo. L'intervento di alcuni eroi ha impedito al piano dell'Unico Dio di concretizzarsi e ha rivelato la sua identità: Takhisis, la Regina delle Tenebre, che aveva rubato il mondo ai suoi fratelli immortali in modo da poter governare su Krynn come unica, vera divinità.

Una nuova era

La fine della Guerra delle Anime ha segnato il ritorno degli dei su Krynn, anche se il pantheon è ora privo delle divinità principali della Luce e delle Tenebre. La magia focalizzata dei maghi e dei chierici ora funziona di nuovo, dopo quasi quarant'anni di assenza. I poteri latenti della stregoneria e del misticismo funzionano indisturbati e le anime possono proseguire lungo il loro cammino.

Le vite di molti abitanti di Ansalon sono cambiate, forse per sempre, a causa dei tumultuosi eventi della guerra. Alcuni dei più grandi nemici della Quinta Era sono stati sconfitti, ma ne rimangono altri, e nuovi poteri malvagi stanno già comparendo. Questo è il momento in cui il bisogno di nuovi eroi per plasmare il futuro di Krynn è più grande che mai.

Capitolo Uno

Il tuo amore è una nave
ancorata al molo.
Leviamo le sue vele, siamo il suo equipaggio,
lustriamo i suoi boccaporti.

E sì, il nostro faro arde per lei;
e sì, le nostre coste sono calde;
la portiamo in porto,
ogni porto è buono nella bufera.

I marinai stanno sul molo,
i marinai fanno la fila,
assetati come i nani lo son dell'oro
e i centauri del vino cattivo.

Poiché tutti i marinai l'amano
e corrono al suo ormeggio,
ed ogni uomo spera
di salirle a bordo.

– Tasslehoff Burrfoot
I Draghi del Crepuscolo d'Autunno
Margaret Weis & Tracy Hickman

Sono passate intere generazioni di eroi e di nemici sono vissuti, hanno combattuto e sono morti da quando la sconfitta del Caos ha condotto Krynn a una nuova era. L'Era dei Mortali è ricca di numerose opportunità per l'avventura, offrendo ai giocatori sfide emozionanti che vanno dai pericoli dell'Epurazione dei Draghi agli sconvolgimenti e ai rischi della Guerra delle Anime fino al ritorno degli dei.

Gli abitanti di Ansalon, tuttavia, guardano al futuro con incertezza. Molte cose sono cambiate, e non sempre in meglio. Molte razze hanno scoperto che questi tempi difficili hanno lasciato il segno per sempre. Migliaia di kender sono rimasti emotivamente sfigurati quando il grande drago rosso Malystryx ha incendiato Kendermore e ha costretto i sopravvissuti a fuggire ad ovest. Il popolo degli elfi, da tempo diviso e isolato dal resto di Ansalon, è stato costretto all'esilio quando sia le nazioni di Qualinesti che di Silvanesti sono state invase da nemici esterni. Gli ogre hanno scoperto una potente magia in grado di trasformare i più forti di loro in "titani", campioni dagli immensi poteri che accumulano le loro energie in un modo terrificante. I draconici si sono proclamati una vera razza appartenente a Krynn e stanno costruendo una nazione pronta a sfidare un mondo ostile nei loro confronti.

Altre razze, invece, continuano a vivere come hanno fatto per innumerevoli secoli. I nani continuano a scavare sotto le montagne. Gli gnomi continuano a studiare i loro Compiti della Vita nei cunicoli del Monte Nonimporta. I minotauri si guadagnano il loro posto combattendo all'interno della loro società, e nel frattempo tramano per conquistare Ansalon.

L'Era dei Mortali è un'era in cui le gesta di un singolo individuo possono ripercuotersi sul mondo intero, così come le onde di un sasso lanciato in acqua si propagano per tutto lo stagno. Guerrieri, ladri, maghi e mistici troveranno numerosi rischi e ricompense ad attenderli... e innumerevoli opportunità di avventura!

Razze della Quinta Era

Gli eventi della Quinta Era hanno avuto effetti sconvolgenti sulle razze di Krynn. Lo stile di vita e la filosofia di una razza intera può cambiare drasticamente nel corso di questo tumultuoso periodo.

Tranne dove specificato diversamente, tutte le razze seguono le indicazioni riportate nell'*Ambientazione di DRAGONLANCE*. Le informazioni relative alla descrizione fisica, alle peculiarità e ai linguaggi di queste razze sono indicate in quel volume. Le informazioni riportate qui di seguito sono aggiuntive e non sostituiscono quelle di quel volume. Tutte le annotazioni riportate nel Capitolo Nove: "Altre ere di gioco" valgono per l'inizio dell'Era dei Mortali. Due nuove razze diventano disponibili per la prima volta ai personaggi giocanti: i bruti ("Tarmak") e i mezzo-kender.

Umani

Gli umani di Ansalon, la più variegata e spesso la più resistente delle razze, vivono come meglio possono nel corso degli anni difficili che hanno dato il via all'Era dei Mortali.

I primi anni che sono seguiti alla Guerra del Caos sono un periodo di ricostruzione, un periodo in cui gli umani di Ansalon imparano a venire a patti con un mondo privo sia della magia delle lune che della magia clericale degli dei. Alcune comunità umane continuano testardamente ad adorare gli dei, convinti che la loro fede verrà prima o poi ricompensata. Altri hanno immaginato nuovi dei, lanciando un grido disperato a un cielo strano e sconosciuto nella speranza di ottenere una risposta. Né i vecchi fedeli né i nuovi hanno ottenuto nulla in cambio dei loro sforzi. Nessuna preghiera ha ottenuto risposta.

Anche se i popoli di Krynn non lo sanno, il mondo è stato strappato dal luogo che occupava nell'universo e spostato in una nuova posizione. Quaggiù, alcuni draghi provenienti da un altro mondo si sono imbattuti in Krynn e l'hanno invaso. Questi draghi, immensamente potenti, hanno dato il via a una battaglia per sterminare i draghi nativi di Krynn.

Questi terribili scontri, chiamati l'Epurazione dei Draghi, hanno dato il via a una nuova era di terrore per gli umani di ogni contrada. Spesso, alzando gli occhi al cielo, è possibile assistere alla vista incredibile di due draghi che si danno battaglia. Quando questo accade, la gente fugge in preda al terrore, in quanto i draghi alieni sono pronti a distruggere ogni cosa pur di accumulare potere. I draghi nativi di Krynn, sia quelli buoni che malvagi, possono fare ben poco tranne lottare disperatamente per la sopravvivenza.

Nel corso di questo periodo, i principali ordini cavallereschi si riorganizzano. I Solamnici sperano di trovare un modo per combattere i nuovi draghi, mentre i Cavalieri Scuri si danno da fare per stringere alleanze con queste potenti creature. Tra le nazioni umane, l'Epurazione dei Draghi è anche la causa della nascita di un nuovo ordine di combattenti per la libertà, la Legione d'Acciaio. Questa organizzazione segreta opera per combattere l'oppressione ed è basata sulle virtù fondamentali dell'amore e della fratellanza. I suoi membri si considerano pensatori indipendenti, più moderni e "aggiornati" nella loro mentalità rispetto ai Solamnici e ai Cavalieri di Neraka.

Nel corso di questi anni di dolore e sofferenza, la speranza è ricomparsa nel mondo sotto forma di una nuova forma di magia che scaturisce dal "Potere del Cuore" per guarire e per svolgere quelle che un tempo erano altre attività clericali. Il misticismo, scoperto da Goldmoon, discepola di Mishakal, si è diffuso rapidamente tra le popolazioni umane, e nel giro di poco tempo quasi tutte le comunità umane annoverano qualche praticante del misticismo tra le loro fila. Ricorrendo al tradimento, i Cavalieri di Neraka hanno appreso di questo potere e stanno cercando di sfruttarlo per i loro scopi oscuri.

Per decenni, su Ansalon, il potere dei mistici rimane la sola forma di magia disponibile agli umani. I vecchi maghi, privati dei loro poteri, bramano una nuova forma di magia. Sono in molti a cercarla, ma nessuno riesce a trovarla, finché, sul finire del terzo decennio della Quinta Era, una misteriosa figura mascherata nota come lo "Stregone Ombra" insegna l'uso della stregoneria naturale a Palin Majere. Molti vecchi maghi di tutto Ansalon vengono a saperlo e si recano presso Palin per studiare sotto la sua guida. Presto Palin fonda un'Accademia della Stregoneria nei pressi del suo paese natale di Solace.

Le nuove pratiche magiche si diffondono, e per un breve periodo sembra che la speranza e la pace siano tornate su Ansalon. L'Epurazione dei Draghi si conclude con una tregua e, sebbene i draghi più potenti si siano spartiti Krynn e il governo del mondo, le loro incursioni sono sporadiche, e per lo più dirette verso le altre razze, lasciando gli umani in pace. Ma poi le cose cominciano a peggiorare. Quei mistici in grado di ricorrere al Potere del Cuore scoprono che tale potere è gravemente indebolito o totalmente scomparso. Gli stregoni scoprono che i loro nuovi poteri magici stanno svanendo o hanno effetti incontrollati. La sete di potere spinge gli stregoni ad usare degli artefatti della Quarta Era, gelosamente nascosti e custoditi, per "assorbire" il loro potere e ottenere l'energia necessaria ai loro incantesimi. Ma anche tali oggetti si rivelano pericolosi, in quanto la magia di tali artefatti è instabile e può fare più male che bene a quegli stregoni che tentano di usarla.

Nessuno sa cosa stia accadendo a queste forme di magia, fino ad ora ritenute affidabili. La verità viene a galla al momento del ritorno dell'Unico Dio e all'inizio della Guerra delle Anime.

Anche se gli umani non vengono colpiti dalla guerra con la stessa gravità degli elfi, che finiscono per perdere le loro nazioni, i reami umani hanno comunque subito gravi perdite nella guerra. Intere famiglie si ritrovano divise, quando Mina, grazie al suo carisma, attira a sé innumerevoli seguaci durante la sua traversata delle zone settentrionali e occidentali di Ansalon. Molti umani sono costretti ad assistere a scene orribili che non riusciranno più a dimenticare, nel momento in cui devono affrontare i terrificanti spiriti dei morti, costretti a combattere contro i vivi.

Dopo la sconfitta di Mina e del suo "Unico Dio", gli umani lottano per far fronte ai terribili cambiamenti provocati dalla fine della guerra. Gli dei sono tornati, e con loro, anche le lune della magia. Improvvisamente, la vecchia magia e la nuova si trovano a convivere fianco a fianco. Alcuni dei Signori Supremi dei Draghi alieni sono stati sconfitti, ma altri continuano a governare su vasti territori. Molti umani, essendo stati abbandonati dagli dei per ben due volte, sono riluttanti a riconciliarsi con loro nuovamente. Altri, in collera per quello che considerano un vero e proprio abbandono da parte degli dei, si sono ribellati apertamente contro di loro. Alcuni, tuttavia, accolgono con calore gli dei, sia quelli buoni che quelli malvagi, e sono impazienti di ristabilire i vari luoghi di culto.

La razza degli umani ha vita assai breve, e una nuova generazione sta già entrando nell'età adulta dopo la Guerra delle Anime. Di sicuro tra loro stanno già crescendo nuovi eroi… e nuovi nemici.

Umani Civilizzati

La vita di tutti i giorni degli abitanti di città è rimasta grossomodo immutata dopo la fine della Guerra del Caos, anche se in molti si trovano a vivere sotto l'oppressione. Molte città sono cadute sotto il dominio di un Signore Supremo dei Draghi o sotto la dittatura dei Cavalieri di Neraka. Esistono inoltre delle aree contese dalle due potenze che si rivelano particolarmente pericolose. E così alcuni degli umani che vivono in una regione sotto un potere dittatoriale pensano di essere migliori di coloro che vivono in una zona senza legge, che devono affrontare crimini, sommosse e fazioni pronte a scatenare nuove guerre. Naturalmente, questi stessi umani sono pronti a chiudere un occhio su coloro che vengono silenziosamente imprigionati o fatti sparire quando azzardano una qualche forma di disobbedienza civile contro il potere malvagio dominante.

Talenti bonus suggeriti

I talenti seguenti vengono solitamente scelti dai personaggi umani civilizzati di 1° livello come talento bonus: *Abilità Focalizzata (una abilità qualsiasi di Conoscenze), Diligente, Dita Sottili, Indagatore, Ingannevole, Manolesta, Negoziatore, Persuasivo, Vocazione Magica.*

Nomadi

Dal momento che le cosiddette "razze barbariche" vivono in contatto più stretto e in maggiore armonia con la natura rispetto agli umani civilizzati, i nomadi sono meno influenzati dagli sconvolgimenti dell'Era dei Mortali e più influenzati dai cambiamenti nel mondo nella natura. I noma-

di umani sono in grado di sopravvivere negli ambienti più ostili continuando a fare affidamento sulle stesse abilità e tecniche che li hanno sostenuti fin dall'Era dei Sogni. Tuttavia, i cambiamenti sostenuti nel campo della magia spirituale si sono rivelati alquanto dannosi per i popoli primitivi, che sono sempre riluttanti ad abbracciare nuove usanze. Alcuni riescono a conoscere le vie del misticismo nel corso dei primi decenni della Quinta Era, dal momento che il loro rapporto con il mondo circostante e le loro convinzioni agevolano questo tipo di magia.

Inoltre, i Signori Supremi dei Draghi alieni hanno drasticamente alterato alcuni dei territori occupati dai nomadi. Alcuni popoli nomadi si sono dovuti adattare anche all'alterazione del clima, come ad esempio quelli che vivono nelle Pianure della Polvere. I nomadi sono un popolo resistente e pieno di risorse. Fanno ciò che devono per sopravvivere.

Talenti bonus suggeriti

I talenti seguenti vengono solitamente scelti dai personaggi umani nomadi di 1° livello come talento bonus: *Abilità Focalizzata (Sopravvivenza), Acrobatico, Agile, Allerta, Atletico, Autosufficiente, Correre, Furtivo, Resistenza Fisica, Robustezza, Seguire Tracce.*

Tarmak (bruti)

I Tarmak, strettamente imparentati con gli umani, ma nonostante ciò una razza a sé stante (così chiamati in riferimento alla loro misteriosa terra nativa ad est di Ansalon), sono un popolo selvaggio inebriato dal combattimento e dalla morte. Furono reclutati da Lord Ariakan prima degli eventi dell'Estate del Caos. Dopo la guerra non furono più di alcuna utilità, e così i Cavalieri Scuri li abbandonarono, lasciandoli liberi di fare ritorno alla loro terra, ma molti si insediarono nelle zone più selvagge di Ansalon.

Personalità: I Tarmak sono creature primitive e brutali. La forza e la potenza sono le uniche cose che le impressionano. Concetti come la pietà e la compassione sono considerati segni di debolezza. Il solo modo di guadagnarsi la fedeltà e il rispetto dei Tarmak è dimostrare la propria forza in combattimento, possibilmente contro forze soverchianti. I bruti disprezzano qualsiasi segno di debolezza. Arrendersi è una parola che non capiscono nemmeno, in quanto nessun guerriero penserebbe mai di arrendersi, preferendo la morte.

Descrizione fisica: I bruti maschi sono alti oltre 1,8 metri, e i più alti arrivano anche a 2,1 metri. Le donne sono leggermente più basse. Sia i maschi che le femmine sono di corporatura robusta e muscolosa pari a quella degli umani più forti, ma i loro movimenti sono aggraziati in una maniera che ricorda da lontano i movimenti degli elfi; le orecchie dei bruti sono a punta. I volti dei maschi sono ricoperti da una folta barba, come i nani. Indossano ben pochi vestiti, al fine di fare sfoggio delle decorazioni sui loro corpi, che per loro sono sacre. Quando scendono in battaglia si ricoprono da capo a piedi di decorazioni azzurre, che secondo le loro convinzioni hanno qualità magiche protettive. I bruti hanno un arco vitale pari a quello dei normali umani, anche se il tenore violento delle loro vite li conduce spesso a morte prematura.

Relazioni: A causa della loro natura aliena e selvaggia, i bruti vengono considerati nemici da tutte le altre razze di Ansalon. I bruti, a loro volta, sono ben lieti di restituire il favore e vedono ogni straniero come un potenziale avversario.

Allineamento: I bruti tendono a un allineamento neutrale e caotico. Rispettano la forza, ma tendono a comportarsi in modo imprevedibile quando non hanno nessuno a comandarli.

Territori dei Tarmak: La vera dimora dei bruti è una lontana isola ad est di Ansalon. Quei bruti che si sono insediati ad Ansalon vivono nelle aree più isolate, dove possono crescere i propri figli lontano dall'influenza delle altre razze "rammollite", che li indebolirebbero.

i nani. Indossano
foggio delle deco-
loro sono sacre.
si ricoprono da
urre, che secondo
à magiche protet-
e pari a quello dei
ore violento delle
orte prematura.
ro natura aliena e
siderati nemici da
bruti, a loro volta,
ore e vedono ogni
vversario.
dono a un allinea-
ettano la forza, ma
odo imprevedibile
comandarli.
vera dimora dei
est di Ansalon.
diati ad Ansalon
e, dove possono
propri figli lontano
luenza delle altre
"rammollite", che
olirebbero.

Religione: I Tarmak adorano un gruppo di dei sconosciuto. Non hanno incantatori di alcun tipo all'interno della loro società, sebbene nella loro terra nativa abbiano un ordine clericale chiamato i Keena, che fungono da custodi delle storie, delle leggende e delle profezie del popolo e da promotori delle loro convinzioni religiose. Nessuno sa se alcuni di questi Keena siano giunti su Ansalon assieme ai bruti.

Linguaggio: I Tarmak parlano una lingua gutturale e sorda che soltanto alcuni dei Cavalieri Scuri veterani della Guerra del Caos sono in grado di capire. I bruti sono in grado di apprendere altri linguaggi, cosa che fecero nel corso della guerra. Molti preferiscono non parlare le lingue "deboli" delle altre razze, ma spesso sono in grado di capire cosa viene detto.

Nomi: I nomi dei bruti sono composti da varie sillabe che vengono accumulate dal bruto nel corso della sua vita. A un bambino viene dato un nome di una sola sillaba al momento della nascita, al quale vengono aggiunte ulteriori sillabe nel corso dei riti e degli eventi più importanti della sua vita. I Tarmak più potenti e influenti possiedono un nome di cinque o sei sillabe. Non c'è differenza tra i nomi maschili e quelli femminili.

Nomi di Tarmak giovani: Awlkwa, Durku, Filrayk, Greizei, Irrzil, Krevlorn, Numfar, Oolvo, Quelsith, Riffyu, Xulpof.

Avventurieri: I Tarmak avventurieri sono rari. Coloro che abbandonano le loro case per avventurarsi nel mondo esterno spesso appartengono alle giovani generazioni nate su Ansalon. A causa della loro indole, questi giovani preferiscono non seguire le tradizioni dei clan dei loro genitori per andare a cercare fortuna nel mondo. I Tarmak più anziani possono recarsi all'avventura per vendetta, oppure perché hanno commesso un torto che ha provocato la loro espulsione dalla società.

Tratti razziali dei Tarmak

– +2 alla Forza, +2 alla Costituzione, -2 all'Intelligenza, -2 al Carisma

– Taglia Media: I Tarmak, in quanto creature di taglia Media, non ottengono alcun bonus o penalità speciale relativo alla taglia.

– La velocità di base sul terreno dei Tarmak è di 9 metri.

– Pittura di guerra: I Tarmak sanno creare una pittura magica blu da applicare sul corpo, ricavandola da una mistura di frutti, linfa e foglie macerate provenienti dalle loro isole native. Questa pittura di guerra, una volta applicata sul corpo, conferisce un bonus di armatura naturale +5 e guarigione rapida 5. Quando la pittura ha guarito un totale di 20 danni, perde efficacia e non conferisce più né la guarigione rapida né il bonus di armatura naturale.

Il segreto della creazione della pittura di guerra è noto solo ai Tarmak, che lo custodiscono gelosamente e lo considerano una formula sacra. Al fine di creare la pittura, il costo di mercato di un'applicazione viene considerato di 500 mo e richiede una prova di Artigianato (alchimia) con CD 25. Tutti quei personaggi Tarmak che possiedono almeno 4 gradi di Artigianato (alchimia) conoscono il segreto della creazione della pittura di guerra.

– Linguaggi automatici: Tarmak e Comune. Linguaggi bonus: qualsiasi. Dal momento che i Bruti hanno colonizzato e attraversato molte zone di Ansalon, hanno appreso numerosi altri linguaggi.

– Classe preferita: Barbaro. La classe di Barbaro di un personaggio Tarmak multiclasse non viene conteggiata al fine di determinare la penalità in punti esperienza per i multiclasse (vedi il *Manuale del Giocatore*, Capitolo Tre, "PE per personaggi multiclasse"). I Bruti amano i combattimenti selvaggi e feroci, quindi la classe del barbaro è per loro una scelta naturale.

Nani

Anche se il popolo dei nani fosse stato sottoposto a grandi cambiamenti nell'Era dei Mortali, sarebbe l'ultima razza ad ammetterlo. I nani sono un popolo caratterizzato dalla loro natura testarda, solitamente impervi al cambiamento e pronti a combattere per impedire che avvenga. Prova eloquente di questo è il loro rifiuto di credere che il loro dio, Reorx, abbia mai abbandonato il mondo. Attraverso un contorto e complicato ragionamento, i nani hanno reso onore a Reorx per il suo sacrificio nell'abbandonare il mondo, affinché il suo popolo potesse sopravvivere, riuscendo nel frattempo a non ammettere che se ne sia mai andato. I nani chierici continuano ad impartire gli insegnamenti degli dei, pur sapendo che non otterranno nessun risultato, e molti altri nani continuano a formulare giuramenti in nome di Reorx, anche se spesso lo fanno a voce bassa, sotto le loro barbe.

Nonostante la determinazione nanica a non cambiare il proprio stile di vita, i nani non sono stati risparmiati né dalla Guerra del Caos, né dagli eventi degli anni successivi.

Nani delle montagne

I nani delle montagne, solitamente gli ultimi ad adattarsi ai cambiamenti del resto del mondo, sono estremamente lenti a riconoscere le nuove forme di magia, il misticismo e la stregoneria, e ancora più lenti ad apprenderle. Quei pochi nani che abbracciano il misticismo vengono guardati con diffidenza. Qualsiasi nano che scelga di praticare la stregoneria rischia l'esilio o la morte.

Thoradin: I primi decenni dell'Era dei Mortali sono fonte sia d'orgoglio che di dolore per i nani delle montagne. Un contingente di nani delle montagne è riuscito a mettere in fuga i nani scuri che avevano occupato per lungo tempo la nazione di Zhakar, e hanno restituito a quel regno il suo nome originale di Thoradin. Thoradin, retta dal profeta mistico Severus Stonehand, ha stretto un'alleanza con i Cavalieri Scuri, con grande sorpresa di tutti. In realtà Severus ha bisogno dei Cavalieri Scuri per combattere gli ogre, affinché i nani siano liberi di condurre i loro scavi in una vallata ricca di gemme e metalli preziosi.

Thorbardin: I nani delle montagne di Thorbardin, guidati da Tarn Bellowgranite, hanno rinsaldato un'antica alleanza con gli elfi Qualinesti nel corso della Guerra delle Anime. I nani hanno scavato dei tunnel fino alla città di Qualinost in modo da creare delle vie di fuga per il popolo elfico, costretto a scappare dalla collera del drago Beryl.

Con grande dolore del re nanico, le cose non sono andate come previsto. Quando l'enorme drago è stato abbattuto dagli elfi, il peso della carcassa (e la mano dell'Unico Dio) hanno fatto crollare i tunnel al di sotto della capitale elfica, provocando un'inondazione dal fiume vicino che ha creato il Lago della Morte. Molti nani sono morti annegati nei tunnel, assieme agli elfi.

Questa tragedia ha reso alcuni dei nani di Thorbardin insolitamente solidali con i profughi elfici, mentre altri insistono testardamente nel dire che gli elfi hanno portato la rovina sui nani.

Tarn Bellowgranite

Nano delle montagne Nbl4/Grr6: GS 10; umanoide Medio (nano); DV 5d8 (nobile) + 5d10 (guerriero) +20; pf 77; Iniz +6; Vel 6 m; CA 20 (contatto 12, colto alla sprovvista 18); Att +14/+9 mischia (1d8+6/17-20, spada lunga affilata +1); QS abilità di classe bonus (Sopravvivenza), coordinare +1, scurovisione fino a 27 m, tratti dei nani, favore +2, ispirare fiducia 1 volta al giorno; AL LB; TS Temp +8, Rifl +8, Vol +6; For 17, Des 14, Cos 15, Int 13, Sag 11, Car 16. Altezza 1,47 m.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +9, Conoscenze (nobiltà) +6, Diplomazia +16, Intimidire +11, Percepire Intenzioni +7, Raggirare +12, Scalare +9, Sopravvivenza +5, Valutare +6; Arma Focalizzata (spada lunga), Arma Specializzata (spada lunga), Attacco Poderoso, Autorità, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Persuasivo.

Coordinare (Str): Un nobile è naturalmente portato a far lavorare la gente assieme. Quando il nobile è in grado di aiutare gli altri e di dare loro ordini, conferisce un bonus totale di +3 all'impresa da svolgere effettuando una prova di collaborare. Questa capacità non può essere usata per assistere in combattimento.

Tratti dei nani (Str): Scurovisione 27 m, esperto minatore, bonus di +4 alle prove di caratteristica effettuate per resistere alle spinte e agli attacchi per sbilanciare quando è in piedi su terreno solido, bonus razziale di +2 ai tiri salvezza contro veleni, incantesimi e effetti magici, bonus di schivare +4 alla CA contro i giganti.

Favore (Str): Il nobile è dotato della capacità di chiedere un favore a coloro che conosce. Per chiedere un favore, il nobile effettua una prova di favore (1d20+2). Può utilizzare questa capacità due volte alla settimana, chiedendo favori a contatti diversi. Il DM definisce la CD in base all'entità del favore richiesto. La CD può variare da 10 per un piccolo favore a 25 per un favore estremamente pericoloso, costoso o illegale. Il nobile non può prendere 10 o 20 a questa prova, né può effettuare una seconda prova per lo stesso favore (o uno molto simile).

Ispirare fiducia (Str): Per una volta al giorno, il nobile può usare le sue arti oratorie per ispirare fiducia nei suoi alleati (non su se stesso), spronandoli a migliorare le loro possibilità di successo. Un alleato deve ascoltare e osservare un nobile per un round completo affinché l'ispirazione abbia effetto. L'effetto dura per 5 round. Il nobile può ispirare 2 alleati alla volta. Un alleato in cui sia stata ispirata fiducia ottiene un bonus morale di +2 ai tiri salvezza e un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni delle armi.

Proprietà: Spada lunga affilata+1, giaco di maglia+2, scudo pesante d'acciaio perfetto, ascia perfetta.

Il matrimonio tra un mite nobile Hylar, Baker Whitegranite, e Garimeth Bellowsmoke, un subdolo nano scuro del clan Daergar, fu visto sia dagli amici che dai familiari di entrambe le parti coinvolte come un errore inaspettato. Col tempo, anche Baker e Garimeth giunsero a pensarla allo stesso modo, e si separarono. Nessuno dei due poteva immaginare all'epoca, o in qualsiasi anno successivo, fino alla loro morte, che il figlio generato dalla loro unione sarebbe diventato uno degli elementi unificatori più forti nella lunga storia di scismi di Thorbardin.

Tarn Bellowgranite (il suo cognome fu ottenuto dalla combinazione dei nomi di clan del padre e della madre, in base alle usanze naniche relative alle rare unioni tra clan diversi) era un mezzosangue, un "esotico", per usare il termine con cui veniva indicato dalla sua gente. Aveva gli occhi grandi e pallidi e le gambe arcuate di un Daergar e le mani agili e l'intelligenza inquisitoria degli Hylar, e racchiudeva in sé alcuni dei migliori pregi di entrambe le sottorazze naniche.

Venne cresciuto nella raffinata torre di Hybardin, l'Albero della Vita degli Hylar. Nel corso della sua infanzia e della sua giovinezza, tuttavia, visitò spesso la vasta e buia Daerbardin, imparando a conoscere molto bene la città natale di sua madre (tre livelli di corridoi scavati nella roccia nera).

È stato ipotizzato che la sua forza formidabile provenisse dal suo possente retaggio Daergar, mentre la sua mentalità illuminata fosse frutto dei più civilizzati Hylar. Di certo ognuno dei suoi genitori possedeva la sua dose di gravi difetti, oltre a questi tratti di grandezza nanica. Sua madre era spietatamente egoista ed estremamente propensa al tradimento, mentre suo padre era distratto e totalmente privo di polso, un difetto che riuscì a superare soltanto negli ultimi giorni prima di morire. Eppure è evidente che ognuna di queste debolezze nei genitori si trasformò in una dote per il figlio.

Molto è stato detto sull'ascesa di Tarn Bellowgranite come capo nel corso della terrificante distruzione di Thorbardin scatenata dall'invasione dei guerrieri demoniaci del Caos, una forza d'assalto letale che annoverava al suo interno anche dei guerrieri ombra e una legione di micidiali draghi di fuoco. A complicare ulteriormente la situazione, l'invasione ebbe luogo nel bel mezzo delle guerre intestine scatenate dal fratello di Garimeth (lo zio di Tarn), Darkend Bellowsmoke. Tarn stesso scappò dalla sua prigionia a Daerforge, con l'aiuto di un pittoresca

banda di nani di fosso, ma giunse a Hybardin troppo tardi per poter prendere parte alla difesa di quella città. Trovò invece la città già in rovina dopo l'attacco delle armate del Caos. Credette che sia suo padre che la donna che amava fossero rimasti uccisi nell'invasione.

Incontrò invece la nana che sarebbe diventata la sua compagna per la vita, Belicia Felixia Slateshoulders, la comandante di una delle poche legioni d'avanguardia di Hylar rimasti. La città era a malapena riconoscibile, l'assalto del Caos aveva fuso il letto roccioso dell'Albero della Vita, erodendo strutture e monumenti che avevano resistito per migliaia di anni. La base della colonna aveva ceduto, riducendo la lunga colonna a una precaria stalattite.

Baker Whitegranite era a capo delle difese della città morente, e così toccò a Tarn guidare i sopravvissuti in salvo. Tarn e Felicia passarono molti giorni attraversando il labirinto di caverne scavato al di sopra di Thorbardin, arrivando, assieme a varie migliaia di nani, nella Valle dei Thane, la caverna segreta nascosta tra le cime più alte delle Montagne Kharolis.

I profughi sopravvissuti erano per la maggior parte Hylar, ma comprendevano anche numerosi Aghar e Klar, e perfino alcuni Daergar. Tarn Bellowgranite li guidò tutti in un'odissea attraverso le montagne nel corso degli anni che seguirono alla Guerra del Caos. Una volta in superficie, incontrò i nani delle colline e riuscì a condurre un'abile prova diplomatica che risanò finalmente uno scisma che risaliva ai tempi del primo Cataclisma. I nani delle colline accolsero i loro cugini delle montagne e offrirono loro cibo e riparo a sufficienza da sopravvivere ai primi aspri inverni sulle montagne.

Con la venuta dei Signori Supremi dei Draghi e i nuovi cambiamenti del mondo, Tarn capì che era giunto il momento per il suo popolo di reclamare il regno perduto. Assieme a Belicia guidò il popolo a Thorbardin, per trovare il reame sotterraneo praticamente abbandonato e infestato soltanto dai fantasmi della grande tragedia che aveva colpito il regno.

Dopo aver stabilito un quartier generale su ciò che rimaneva dell'Albero della Vita, Tarn inviò delle spedizioni verso tutte le altre grandi città di Thorbardin, in cerca di ciò che rimaneva degli altri clan, ristabilendo i collegamenti e ripulendo le città ridotte in vari stati di rovina. Nel corso dei decenni successivi, il suo piccolo gruppo si preoccupò di ripopolare il regno. I nani delle colline che lo desideravano furono invitati a venire a vivere sottoterra. I vecchi tunnel vennero sgombrati e furono scavate nuove caverne.

E così, quando la Guerra delle Anime è scoppiata su Krynn e gli elfi sono stati costretti ad evacuare Qualinesti, Tarn Bellowgranite è stato in grado di offrire loro una via di fuga sicura. Il suo nuovo regno sotterraneo, al sicuro anche dal potere dei Signori Supremi dei Draghi, si estende fin sotto le Pianure della Polvere. Sotto la protezione dei nani, gli elfi profughi sono riusciti ad allontanarsi senza essere esposti a minacce provenienti dal cielo.

Nani delle colline

I nani delle colline, da sempre più tolleranti rispetto ai loro cugini, si sono dimostrati più ben disposti ad apprendere le vie del misticismo. Un nano Neidar di nome Jasper Fireforge è diventato uno dei primi discepoli mistici di Goldmoon. I nani delle colline condividono tuttavia la diffidenza dei loro cugini delle montagne nei confronti della magia arcana, e si tengono alla larga dalla stregoneria. Dimostrano ben poca tolleranza nei confronti di quei nani che decidono di praticarla.

Le tribù delle colline hanno dovuto imparare ad adattarsi ai cambiamenti climatici avvenuti nel corso dell'Era dei Mortali. Si sono dimostrati resistenti e pieni di risorse e, come risultato, molti nani delle colline della Quinta Era possiedono doti di sopravvivenza superiori a quelle delle generazioni precedenti. Alcuni nani delle colline, a cui è proibito diventare cavalieri veri e propri, si sono uniti alla Legione d'Acciaio per combattere contro i Signori Supremi dei Draghi.

Jasper Fireforge

Nano delle colline Mis4/Mistico della Cittadella5: GS 9; umanoide Medio (nano); DV 9d8+27; pf 69; Iniz +0; Vel 6 m; CA 15 (contatto 10, colto alla sprovvista 15); Att +10/+5 mischia (1d10+4/x3, *ascia da guerra nanica+3*); AS Incantesimi; QS Tratti dei nani, grazia del cuore, segreto del mistico, reputazione +2; AL NB; TS Temp +11, Rifl +2 (+4), Vol +9; For 12, Des 10, Cos 16, Int 13, Sag 16, Car 14. Altezza 1,25 m.

Abilità e talenti: Artigianato (intagliare legno) +3, Concentrazione +7, Conoscenze (religioni) +11, Diplomazia +8, Guarire +11, Percepire Intenzioni +5, Sapienza Magica +7; Competenza nelle Armi da Guerra (ascia da guerra nanica), Escludere Materiali, Fidato, Incantesimi Massimizzati.

Qualità speciali: Tratti dei nani. Grazia del cuore (Sop): Jasper può sommare il suo bonus di Carisma ai suoi tiri salvezza sui Riflessi.

Segreto del mistico (Str): Ogni volta che Jasper lancia *cura ferite leggere* o *luce incandescente*, gli incantesimi vengono considerati Potenziati (come per effetto del talento omonimo).

Reputazione (Str): Jasper può aggiungere +2 a qualsiasi abilità basata sul Carisma quando interagisce con prigionieri, contadini e profughi o con sovrani, nobili e figure d'autorità. Il bonus viene applicato come penalità (in negativo) quando Jasper interagisce con dei nemici della Cittadella della Luce.

Incantesimi da mistico al giorno: 6/7/7/7/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo.

Domini: Guarigione, Sensitività. Incantesimi da mistico conosciuti (*+1 livello dell'incantatore) 0 – *creare acqua, cura ferite minori*, guida, individuazione del magico, luce, purificare cibo e bevande, riparare, virtù;* 1° – *arma magica, benedizione, comando, cura ferite leggere*, pietra magica, santuario, visione della morte;* 2° – *cura ferite moderate*, forza del toro, resistenza dell'orso, ristorare (inferiore), status, vedere invisibilità;* 3° – *cura ferite gravi*,*

Capitolo Uno

linguaggi, luce incandescente, rimuovi maledizione, rimuovi sordità/cecità; 4° – *cura ferite critiche*, potere divino, ristorare, rivela bugie.*

Il nipote di Flint Fireforge desiderava da sempre diventare un eroe. Era cresciuto ascoltando le storie del suo famoso zio, uno degli Eroi delle Lance. Jasper sapeva di non essere un guerriero possente quanto Flint; non aveva né la corporatura né la mentalità di un guerriero. Tuttavia, ne aveva il cuore e lo spirito, ed era dotato anche di un dono diverso: poteva guarire gli altri misticamente.

Jasper fece di tutto per diventare uno dei campioni di Goldmoon e combattere contro i grandi Signori Supremi dei Draghi che dominavano Ansalon. Sapeva che una lotta talmente ardua gli sarebbe probabilmente costata la vita. Ma sapeva anche che in caso contrario, prima o poi sarebbero stati uccisi tutti, quindi tanto valeva morire tentando di cambiare le cose. Meglio morire cercando di salvare la propria terra.

In alcuni momenti a Jasper mancavano le "cose da nani", come era solito chiamarle. Essere sulle montagne con del solido granito sotto i piedi e il cielo aperto sopra la testa. Oppure ritrovarsi nelle profondità della sua amata terra, in compagnia dei suoi simili, lavorando nelle miniere e godendosi assieme un boccale di birra. Ma sapeva che lì non sarebbe servito a nulla. Sarebbe stato soltanto un altro minatore, soltanto un altro festaiolo, soltanto un altro viaggiatore pronto a raccontare storie sui grandi nani. E così lasciò il suo popolo, abbracciò gli insegnamenti di Goldmoon e scoprì in sé una scintilla di potere magico mistico. Scoprì che seguendo il suo "cuore" e appellandosi al potere in esso, poteva attingere alla forza nascosta nel suo petto e inviarla lungo le sue braccia, fino alle dita e poi passarla nel corpo di un individuo ferito. Jasper la riteneva una sensazione stupefacente ed estenuante, e si dedicò con tutte le forze a perfezionare le sue arti curative.

Si adirò con se stesso per non essere riuscito a "curare" Dhamon Grimwulf dalla scaglia di drago che gli causò numerosi problemi. Uno di questi problemi quasi costò a Jasper la vita. La scaglia proveniva da Malys, e le permetteva di prendere il controllo di Dhamon. Quando il drago ordinò a Dhamon di uccidere Goldmoon, Jasper si frappose tra Goldmoon e Dhamon. E venne rapidamente abbattuto.

Jasper capì subito che stava morendo. In lontananza gli parve di vedere suo zio Flint. Ma venne riportato indietro dalla Kagonesti Feril, dotata a sua volta di alcune abilità nelle arti curative. Jasper ebbe bisogno di tempo per guarire, dal momento che la ferita inferta da Dhamon era profonda e aveva lasciato cicatrici sia fisiche che emotive, ma Jasper non esitò a tornare subito nella mischia per combattere i draghi. E non smise mai di considerare Dhamon un amico.

Il nano si considerava spesso il più debole dei campioni di Goldmoon, anche se non lo disse mai apertamente agli altri. Sapeva di non possedere alcuna particolare bravura in combattimento, e a volte poteva fare ben poco per stare al loro passo nel corso dei numerosi viaggi del gruppo attraverso Ansalon. Le sue gambe corte da nano non potevano competere con le lunghe gambe degli elfi o degli umani. Se non fosse stato per la rumorosa presenza del kender Blister, Jasper a volte avrebbe temuto di essere lasciato letteralmente nella polvere dal resto del gruppo.

Nonostante le sue insicurezze a causa della sua poca dimestichezza nel combattimento, Jasper fu determinato a prendere parte alla difesa contro i dragoni al portale della Finestra delle Stelle. Rivolse una preghiera agli dei, allora assenti, di poter impugnare il martello come mai era riuscito a fare. E forse, in qualche modo, le sue preghiere furono ascoltate, poiché combatté con una furia che non aveva mai mostrato prima. Quella notte, sotto le stelle, diede fondo a tutta la forza e a tutto il coraggio di cui disponeva, e riuscì a superare la terribile aura di paura emanata dei grandi Signori dei Draghi. Jasper si sentì più vivo che mai quella notte, e si chiese se non avesse finalmente egua-

gliato l'abilità e il furore di suo Zio Flint. Mise a segno numerosi colpi contro i draghi.

Alla fine, morì sotto i colpi degli artigli di una delle gigantesche creature. Fu l'unico dei campioni di Goldmoon a non sopravvivere allo scontro con i Signori Supremi.

Nani scuri

Se l'Era dei Mortali si è rivelata un periodo di trionfo per i nani della montagne che hanno reclamato Thoradin, per i nani scuri che un tempo vivevano nel regno in rovina di Zhakar si è rivelata una disfatta.

I Daewar e i Theiwar, chiamati nani scuri per la loro incapacità a tollerare la luce del sole, hanno scoperto che la magia che avevano usato per lungo tempo per difendersi dai loro nemici ha cessato di funzionare dopo la scomparsa degli dei. Anche se si sono dimostrati disposti ad apprendere le nuove vie della stregoneria e del misticismo, hanno avuto grosse difficoltà ad ottenere informazioni in merito, essendo estremamente isolati.

Dopo la loro cacciata da Zhakar, i nani scuri sopravvissuti sono fuggiti attraverso vie di fuga segrete sotterranee verso altre caverne e roccaforti. I nani scuri, un popolo sempre pieno di risorse, sono dei sopravvissuti consumati, e covano l'ambizione di fare ritorno alla loro dimora e di distruggere gli intrusi. A tale scopo si sono impegnati nello studio del misticismo e della stregoneria.

Gli anni turbolenti di questa nuova era hanno rinfocolato i pregiudizi e gli odi razziali. Molti nani scuri disturbano e diffidano delle altre razze. Ma conservano l'odio vero e proprio per i loro cugini delle colline e delle montagne.

Nani di fosso

Gli Aghar sono in grado di prosperare anche negli ambienti più ostili, e dai giorni della Guerra delle Anime i loro numeri sono cresciuti a dismisura. Anche se hanno dovuto affrontare molti degli stessi pericoli delle altre razze, i nani di fosso sono riusciti a sopravvivere là dove molti altri non ce l'hanno fatta, in primo luogo perché non hanno orgoglio, e non hanno avuto problemi a supplicare o a fare letteralmente qualsiasi cosa pur di rimanere tra i vivi.

La devastazione provocata dall'Epurazione dei Draghi si è rivelata una benedizione per i nani di fosso, in quanto ha prodotto nuove rovine infestate dai parassiti in tutto Ansalon. Venuti a saperlo attraverso mezzi noti soltanto a loro, i nani di fosso si sono subito insediati in tali rovine e ne hanno fatto la loro dimora.

Quelle grandi città che un tempo riuscivano a tenere i nani di fosso alla larga dalle fognature e dai bassifondi hanno scoperto di avere grosse difficoltà a respingere i nani di fosso nel corso della Quinta Era. Gli Aghar vivono bene in mezzo al fango e al liquame, dimostrando il loro incrollabile buonumore tipico della loro razza.

I nani di fosso continuano a vivere come hanno sempre fatto, beatamente ignari del fatto di essere entrati in una nuova era.

Elfi

Gli elfi di Ansalon hanno sofferto forse più di ogni altra razza nel corso dell'Era dei Mortali. Gli elfi, un tempo benedetti e protetti dagli dei, sono stati messi in ginocchio da una lunga serie di catastrofi, culminata nella tragica caduta della loro razza nel corso della Guerra delle Anime. Alcuni vedono la caduta degli elfi semplicemente come il risultato della malasorte, ma altri la considerano la giusta punizione per i secoli di arroganza e di desiderio di isolarsi dai problemi del resto del mondo da loro dimostrati.

Kagonesti

I Kagonesti furono resi schiavi dai loro cugini alcuni decenni or sono, e costretti a servire presso i casati nobiliari sia dei Silvanesti che dei Qualinesti. Ormai un'intera generazione di Kagonesti è cresciuta separata dal suo popolo e dal suo stile di vita. Si tratta di un asservimento benevolo, almeno dal punto di vista dei Qualinesti e dei Silvanesti, convinti di rendere un servizio ai loro cugini "selvaggi" educandoli e istruendoli a vivere in una società ordinata e civile.

Anche se ai Kagonesti è stato proibito di usare il proprio linguaggio o di tramandare le proprie usanze ai loro figli, molti Kagonesti disobbediscono ai propri padroni in segreto, e non permettono ai loro figli di dimenticare i torti subiti e di alimentare in loro la speranza di poter tornare alla loro terra nativa. Molti Elfi Selvaggi sognavano di avere la possibilità di rivoltarsi contro i propri padroni e di reclamare la propria libertà. La venuta di un nemico comune, sotto forma dei Cavalieri Scuri e del Signore Supremo dei Draghi Beryl, ha spinto molti Elfi Selvaggi a combattere fianco a fianco dei loro padroni, ma i Kagonesti hanno buona memoria, e il loro sogno non morirà mai.

Nemmeno quei Kagonesti che sono rimasti nella loro terra natale sono stati interamente risparmiati dalle sofferenze. L'Ergoth del Sud è stato conquistato e reclamato dal Signore Supremo dei Draghi chiamato Frost, che ha usato i suoi poteri e il suo totem dei teschi per trasformare buona parte dell'isola in una distesa ghiacciata. Gli Elfi Selvaggi si sono adattati ai mutamenti del clima, tuttavia, e ora collaborano con le altre razze della regione per opporsi alla tirannia del drago.

Molti Kagonesti, particolarmente sensibili alle energie del mondo, hanno appreso le vie del misticismo nel corso dell'Era dei Mortali, dal momento che molte delle sue pratiche si sono rivelate assai simili alle credenze più antiche degli Elfi Selvaggi. Coloro che hanno appreso le vie della stregoneria sono assai pochi, anche se qualche raro Elfo Selvaggio ha abbracciato questa forma di magia arcana, affascinato dal fatto di non necessitare di alcuno studio e di non dover far parte di nessuna organizzazione "civilizzata" più grande.

La storia della leonessa

In ogni tempo, esiste sempre un eroe che nasce dalla disperazione e dal bisogno di un popolo oppresso. Nel caso di Qualinesti, durante i tempi bui che seguirono l'Epurazione dei Draghi, fu un'eroina a distinguersi. Il suo nome è Kerianseray di Qualinost, conosciuta da coloro che la amano e coloro che la temono come la Leonessa. Amante del Re Gilthas e servitrice Kagonesti di un Senatore, è senza dubbio la giovane più improbabile da immaginare come l'eroina destinata a forgiare e a guidare il movimento di resistenza contro i Cavalieri Scuri che avevano occupato il regno e che opprimevano l'orgoglioso popolo elfico di un tempo.

Kerian fa parte dei Kagonesti, o Elfi Selvaggi, una popolazione che per buona parte è stata asservita dai Qualinesti. Uomini, donne e bambini sono stati portati via dalla loro patria nell'Ergoth e messi al servizio degli elfi Qualinesti più ricchi, "per migliorare la loro educazione", dicono i Qualinesti, che non si occuparono personalmente delle deportazione e che non fecero nulla per impedirla.

Dicono di considerarsi salvatori, e non rapitori. "Porteremo i Kagonesti nelle nostre case. Insegneremo a quegli sfortunati elfi selvaggi a leggere e a scrivere. Daremo loro un impiego civile al nostro servizio, e ci saranno grati per l'opportunità che offriamo loro di apprendere l'uso delle abilità più raffinate", affermano. E così molti Kagonesti sono stati messi al servizio dei Qualinesti, anche se molti membri della loro razza usano un'altra parola per descrivere ciò che è stato fatto loro dai loro cugini di città: schiavitù.

Alcuni sono scappati dai loro padroni e hanno trovato la libertà nelle zone più fitte della foresta di Qualinesti prima di venire assegnati a qualche casato nobiliare del paese. Sono cresciuti imparando a disprezzare i Qualinesti come abitanti di città rammolliti che hanno dimenticato il loro legame con il mondo delle foreste, dei fiumi e del mare. In molti casi sono giunti a considerare la servitù un vero e proprio tradimento allo stile di vita dei Kagonesti.

Tuttavia, coloro dei Selvaggi che non hanno dovuto subire abusi nel loro servizio (e, in verità, sono stati molti) si sono dimostrati grati per l'educazione ricevuta. Le loro dimore erano comode, i loro vestiti di qualità e i loro pasti abbondanti. Forse non venivano considerati membri veri e propri delle famiglie dei loro padroni, ma venivano trattati con benevolenza e giustizia. Non si sentivano degli schiavi, e spesso reagivano con ostilità a chi parlava di schiavitù. Nella famiglia di Kerianseray, un contrasto simile nacque tra fratello e sorella, fino a diventare una spaccatura insanabile tra i due. Si videro tra loro sempre più di rado e divennero degli estranei l'uno per l'altra fin quando Kerian non ebbe motivo di credere che suo fratello, Iydahar, facesse parte di una banda di fuorilegge che effettuava delle incursioni contro i Cavalieri Scuri. Temendo che la sua vita fosse in pericolo, Kerian decise di trovarlo. Nonostante le obiezioni di Re Gilthas, partì da Qualinost alla ricerca di suo fratello. E così facendo si incamminò lungo una strada che l'avrebbe condotta verso un destino impossibile da immaginare. Bollata come fuorilegge per aver ucciso un Cavaliere Scuro in autodifesa, Kerian divenne la preda più ambita di tutti i cavalieri del regno, ansiosi di catturarla e di giustiziarla pubblicamente come monito per coloro che pensavano di poter uccidere un Cavaliere Scuro impunemente.

Non potendo più fare ritorno dal suo amore o addirittura mettere piede in città, Kerian si nascose nel fitto della foresta e scoprì quanto fosse triste la sorte del popolo elfico. Sottoposta alla dura vita dei fuorilegge, imparando le arti della vita dei boschi che aveva dimenticato da tempo o che non aveva mai conosciuto, Kerian non solo riuscì a badare a se stessa, ma anche a ideare un piano per trasformare la banda di buoni a nulla che le aveva offerto riparo in una forza d'assalto in grado di resistere ai Cavalieri Scuri. Nel giro di un anno di dura vita in esilio, Kerian si trasformò da amante del re a fuorilegge dello stesso re. Condusse una guerra segreta in favore di Gilthas e contribuì a far giungere a buon fine il trattato tra gli elfi, gli umani e i nani che divenne l'ultima speranza di sopravvivenza per il sofferto regno di Qualinesti.

Ma poi, ancora una volta la vita della donna che è stata segnata dal mutamento, è cambiata. Kerian, che un tempo era l'amante del re, e che poi divenne la fuorilegge del re, è infine diventata la moglie del re e l'audace regina di un popolo di cui un tempo era stata servitrice. Al fianco di suo marito guida una nazione di esuli, sostiene le speranze del re e le forze del popolo intero.

Qualinesti

Il grande drago verde Beryl scelse la foresta di Qualinesti come sua dimora. Il drago giunse quasi a sterminare la popolazione dei Qualinesti nel corso dei primi anni della Quinta Era, e ci sarebbe anche riuscita se non fosse stato per la scoperta della stregoneria naturale e per l'intervento dello stregone umano Palin Majere. Il drago strinse un'alleanza con i Cavalieri di Neraka e, attraverso di essi, controllò la nazione elfica, facendone un paese sotto occupazione.

Il Maresciallo Medan, un Cavaliere del Giglio, era il vero sovrano dei Qualinesti negli anni che precedettero la Guerra delle Anime. Intuendo che gli elfi non lo avrebbero mai accettato come sovrano, Medan scelse di agire da dietro le quinte. Il sovrano ufficiale dei Qualinesti era il Portavoce dei Soli, Gilthas, considerato un debole sovrano di facciata, spesso chiamato "il Re Burattino". In realtà Gilthas era uno dei capi del movimento di resistenza, sposato in segreto a un'Elfa Selvaggia nota come la Leonessa.

La Guerra delle Anime spinse il drago Beryl a lanciare un attacco contro gli elfi. Il Re Gilthas strinse un'alleanza segreta con i nani di Thorbardin per creare dei tunnel per l'evacuazio-

famiglie dei loro
con benevolenza
degli schiavi, e
a chi parlava di
Kerianseray, un
ratello e sorella,
a insanabile tra i
e più di rado e
o per l'altra fin
ro di credere che
rte di una banda
delle incursioni
endo che la sua
ecise di trovarlo.
Gilthas, partì da
fratello. E così
una strada che
estino impossibi-
e fuorilegge per
ro in autodifesa,
ambita di tutti i
catturarla e di
me monito per
ter uccidere un

itorno dal suo
piede in città,
foresta e scoprì
el popolo elfico.
uorilegge, impa-
oschi che aveva
non aveva mai
iuscì a badare a
n piano per tra-
ulla che le aveva
salto in grado di
giro di un anno
si trasformò da
dello stesso re.
ta in favore di
ere a buon fine il
nani che diven-
avvivenza per il

ta la vita della
l mutamento, è
po era l'amante
orilegge del re, è
el re e l'audace
tempo era stata
arito guida una
eranze del re e le

ime. Intuendo che
ttato come sovra-
ietro le quinte. Il
ra il Portavoce dei
debole sovrano di
Burattino". In real-
novimento di resi-
Elfa Selvaggia nota

spinse il drago
ntro gli elfi. Il Re
eta con i nani di
el per l'evacuazio-

ne sotto la città di Qualinost. Quando il drago arrivò, molti guerrieri elfici rimasero indietro per ingaggiare battaglia, mentre le loro famiglie fuggivano servendosi delle gallerie. Beryl venne uccisa a costo delle vite di molti elfi, compresa quella della Regina Madre, Lauralanthalasa.

L'enorme corpo del drago precipitò sulla città, e il suo peso provocò il crollo delle gallerie e del terreno circostante. Il Fiume Irabianca si riversò nella depressione venutasi a creare, inondando la città di Qualinost e annegando quasi tutti i sopravvissuti alla battaglia. Venne così a crearsi un nuovo bacino, chiamato il *Nalis Arern*, il "Lago della Morte".

Ora i Qualinesti sono un popolo in esilio, proprio come i loro cugini Silvanesti. Hanno ancora il loro re, ma la loro patria è perduta, e la città che era rimasta in piedi nel corso di secoli e secoli come simbolo della loro cultura è andata perduta per sempre.

Molti Qualinesti, specialmente la generazione più giovane, meno rigida nel modo di pensare, ha appreso le vie della stregoneria naturale nel corso della Quinta Era. Tale magia si è rivelata molto utile nel corso della lotta contro Beryl e contro i Cavalieri Scuri. Altri si sono recati in pellegrinaggio alla Cittadella della Luce per apprendere le arti curative del misticismo. Le generazioni più vecchie, ancora aggrappate alle antiche usanze, sono state liete di vedere i loro poteri tornare alla fine della Guerra delle Anime. Ma tutti gli elfi cederebbero volentieri la loro magia o addirittura le loro vite pur di riavere la loro patria perduta.

Silvanesti

Gli elfi alti di Silvanesti, un popolo noto per il suo isolazionismo nei confronti del resto del mondo, hanno portato questa politica all'estremo nel corso dell'Era dei Mortali. Al fine di proteggersi dagli orrori dell'Epurazione dei Draghi, i Silvanesti innalzarono uno Scudo magico attorno alla loro terra, creando una barriera di energia abbastanza potente da respingere i draghi alieni. Avendo esiliato il Portavoce delle Stelle e la sua Regina, Alhana Starbreeze, i Silvanesti erano fermamente convinti di essere al sicuro dalle incursioni degli umani e delle altre razze, e anche dai draghi.

Lo Scudo protesse la nazione di Silvanesti, ma tale protezione reclamò un prezzo terribile. I *kirath*, i ranger elfici che esploravano i boschi, iniziarono a notare che lo Scudo uccideva tutte le forme di vita animale e vegetale nelle vicinanze, ma nemmeno loro potevano immaginare che lo Scudo era anche la causa della micidiale malattia che aveva iniziato a decimare molti degli elfi che vivevano al suo riparo. E non potevano nemmeno immaginare di essere stati manipolati da un drago verde sotto mentite spoglie, Cyan Bloodbane, che aveva usato lo Scudo per nascondersi dal massacro scatenato dall'Epurazione dei Draghi e per mettere in atto la sua vendetta sugli elfi, che odiava da sempre.

Quando un giovane elfo con un braccio rotto riuscì inspiegabilmente a oltrepassare lo scudo, gli elfi pensarono a un miracolo... e in effetti così era: un miracolo voluto dall'Unico Dio. Quando gli elfi scoprirono che quel giovane era Silvanoshei, il figlio della Regina Alhana Starbreeze, i Silvanesti, disperati, acclamarono la venuta di Silvanoshei e lo incoronarono re.

Poco dopo, come l'Unico Dio aveva previsto, Mina, la strana profeta dell'Unico Dio, e i suoi Cavalieri Scuri oltrepassarono lo Scudo. Silvanoshei rimase infatuato della donna umana, che ingannò il popolo elfico e lo convinse a fidarsi di lei. Grazie alle manipolazioni di Mina, lo Scudo venne distrutto e gli elfi uccisero il drago Cyan Bloodbane. I Silvanesti credevano di aver riportato un'importante vittoria, ma altre forze oscure tramavano nell'ombra.

Mina prese il controllo di Silvanesti e cedette il paese ai Cavalieri Scuri, che iniziarono a schiavizzare e a uccidere gli elfi. Il loro re, Silvanoshei, scomparve, attirato lontano dalla sua ossessione per Mina.

Molti Silvanesti fuggirono nelle terre selvagge, dove vennero raggiunti dalla Regina Madre Alhana Starbreeze (ora riabilitata agli occhi del suo popolo) e presero a pianificare la riconquista della loro terra. Ad essi si unirono i molti Qualinesti in esilio, capitanati dal loro re, Gilthas.

Quando giunse voce che il loro re Silvanoshei era in pericolo, la Regina Madre Alhana abbandonò i progetti di riconquista di Silvanesti e guidò gli elfi di entrambe le nazioni in un tentativo di salvare il loro re. Mentre si recavano altrove, un flotta di navi dei minotauri risalì il corso del fiume *Thon-thalas*, massacrando i pochi difensori elfici rimanenti e reclamando la nazione di Silvanesti in nome dell'impero dei minotauri.

Anche se la Guerra delle Anime è stata vinta, gli elfi Silvanesti hanno pagato un prezzo terribile, avendo perso sia la loro patria che il loro amato giovane re, in quanto Silvanoshei è stato ucciso, seppur diventando l'eroe che ha posto fine per sempre alla minaccia della Regina delle Tenebre. La Regina Alhana, in lutto, ha rinunciato a ogni diritto al trono in favore del cugino di suo marito, Gilthas. I Silvanesti ora stanno cercando di trovare un posto nel nuovo mondo, assieme ai loro cugini in esilio.

Quando erano isolati all'interno dello Scudo, molti Silvanesti si aggrappavano alle credenze tradizionali riguardo agli dei e alla magia. Soltanto una sparuta manciata di elfi ha appreso i nuovi poteri della stregoneria e del misticismo. Molti incantatori Silvanesti sono felici di aver ottenuto di nuovo i loro poteri divini, anche se alcuni provano una certa misura di risentimento, sicuri che debba esserci un modo per incolpare gli dei delle proprie disgrazie, piuttosto che se stessi.

Silvanoshei

Silvanesti Nbl 2: GS 2; umanoide Medio (elfo); DV 2d8; pf 13; Iniz +1; Vel 9 m; CA 13 (contatto 11, colto alla sprovvista 12); Att +2 mischia (1d8+1/19-20, spada lunga); QS abilità di classe bonus (Sopravvivenza), vista elfica, favore +1, ispirare fiducia 1 volta al giorno; AL NB; TS Temp +0, Rifl +4, Vol +2; For 12, Des 13, Cos 11, Int 13, Sag 8, Car 14. Altezza 1,62 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +2, Cavalcare +4, Cercare +2, Diplomazia +7, Osservare +0, Percepire Intenzioni +3, Raggirare +6, Sopravivenza +1; Correre.

Favore: Il nobile è dotato della capacità di chiedere un favore a coloro che conosce. Per chiedere un favore, il nobile effettua una prova di favore (1d20+1). Può utilizzare questa capacità tre volte alla settimana, chiedendo favori a contatti diversi. Il DM definisce la CD in base all'entità del favore richiesto. La CD può variare da 10 per un piccolo favore a 25 per un favore estremamente pericoloso, costoso o illegale. Il nobile non può prendere 10 o 20 a questa prova, né può effettuare una seconda prova per lo stesso favore (o uno molto simile).

Ispirare fiducia: Il nobile può usare le sue arti oratorie per ispirare fiducia nei suoi alleati (non su se stesso), spronandoli a migliorare le loro possibilità di successo. Un alleato deve ascoltare e osservare un nobile per un round completo affinché l'ispirazione abbia effetto. L'effetto dura per 5 round. Il nobile può ispirare 2 alleati alla volta. Un alleato in cui sia stata ispirata fiducia ottiene un bonus morale di +2 ai tiri salvezza e un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni delle armi.

Tratti dei Silvanesti: Immunità agli effetti e agli incantesimi di *sonno*; bonus di +2 contro gli effetti di ammaliamento, bonus di +1 alle prove di Conoscenze (arcane) e Sapienza Magica, bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.

Proprietà: armatura in cuoio, spada lunga.

Silvanoshei, nato dall'unione della regina dei Silvanesti, Alhana Starbreeze, con suo marito, il Portavoce dei Qualinesti, Porthios, era destinato ad essere il salvatore della razza elfica. Anche se i suoi genitori vennero esiliati da entrambe le nazioni e bollati come "elfi scuri", Alhana e Porthios sognavano che un giorno il loro figlio avrebbe unito i Silvanesti e i Qualinesti sotto il suo governo.

Come figlio unico, Silvanoshei crebbe coccolato e viziato da sua madre fin dal giorno della sua nascita. Alhana faceva di tutto per lui, e non riusciva a negargli nulla. Si sentiva anche colpevole per aver costretto suo figlio a una vita dura, in quanto assieme a Porthios doveva perennemente fuggire dai numerosi assassini elfici sulle loro tracce, e cercava in ogni modo di farsi perdonare. Dopo la scomparsa di Porthios, Alhana divenne ancora più attaccata a suo figlio.

Quando il popolo dei Silvanesti innalzò uno Scudo magico attorno alla propria terra per impedire ai Signori Supremi dei Draghi di attaccare, Alhana mise assieme un esercito radunando i profughi di Silvanesti e gli elfi di Qualinesti fedeli a lei e a suo marito. Tentò di oltrepassare lo scudo, con l'intenzione di mostrare ai Silvanesti che non potevano sottrarsi ai problemi del mondo esterno, ma i suoi tentativi di infrangere lo Scudo furono inutili.

Silvanoshei crebbe in un campo militare dove venne servito e riverito. Dotato di un carattere egocentrico, percepiva però che i guerrieri elfici non gli portavano alcun rispetto, e in segreto ne soffriva. Promise a se stesso che si sarebbe guadagnato il loro rispetto, e nella notte della Tempesta di Takhisis, quando l'accampamento venne assalito dagli ogre, Silvanoshei si offrì volontario per raggiungere la Legione d'Acciaio e tornare con degli aiuti.

Silvanoshei era in fondo una brava persona, temeva veramente per l'incolumità di sua madre e del suo popolo e desiderava salvarli ad ogni costo. Takhisis lesse nel suo cuore, e intuì di poter approfittare della sua natura egocentrica e della sua ingenuità. Fece in modo di "spingerlo" oltre lo Scudo, dove venne scoperto dai kirath, che erano sempre rimasti fedeli ad Alhana Starbreeze e alla sua famiglia. Silvanoshei venne portato alla capitale elfica.

Lo Scudo aveva iniziato a uccidere lentamente gli elfi che in teoria avrebbe dovuto proteggere. Disperati, gli elfi elessero Silvanoshei loro sovrano. Si dimostrò una guida capace, con grande sorpresa di quegli elfi che avevano pensato di poterlo manovrare a piacimento. Contribuì a guidare la campagna militare contro Mina e le sue forze, che avevano oltrepassato lo Scudo.

L'esercito di Mina venne sconfitto, e Mina venne fatta prigioniera. Silvanoshei si innamorò di lei appena la vide. Mina rivelò che il vero creatore dello Scudo era il drago verde Cyan Bloodbane, intenzionato a sterminare gli elfi Silvanesti, e prese la guida degli elfi in una battaglia in cui il drago

Gli elfi dopo la Guerra delle Anime

Le due nazioni elfiche, un tempo possenti e orgogliose, giacciono ora in rovina. Il capitano Samuval e i suoi briganti hanno trasformato il Qualinesti settentrionale in una terra senza legge, che solo i più audaci o i più folli osano attraversare. I goblin e gli hobgoblin si sono impadroniti del Qualinesti meridionale. Le loro forze sono numerose e ben organizzate, e si dice che sia un capo possente e misterioso a guidarli. Quegli elfi Qualinesti che hanno provato a spingersi di nuovo nella loro terra nativa per reclamare le loro ricchezze o per scoprire cosa è accaduto ai propri cari rimasti indietro non sono mai tornati, o sono fuggiti salvandosi a stento.

L'unico luogo dove né umani né goblin osano avventurarsi a Qualinesti è il Lago della Morte, in quanto si narra che sia infestato da spiriti sia buoni che malvagi, compreso quello del Signore Supremo dei Draghi, Beryl la verde, il cui cadavere putrefatto giace in fondo al lago. Si dice che gli spiriti continuino tra loro la battaglia in cui persero la vita, e che tentino di attirare i viventi e di farli unire alla propria causa.

Silvanesti è sotto il dominio dei minotauri, che continuano a inviare truppe fresche e colonizzatori per consolidare la loro presenza su quella terra. Anche se gli ogre di Blöde, al nord, sono alleati fedeli dei minotauri, di recente gli ogre hanno cominciato a vedere di cattivo occhio il numero sempre crescente di forze dei minotauri.

Gli elfi sono dispersi e separati tra loro: non esistono due elfi che siano d'accordo su cosa vada fatto per provare a ricostruirsi una vita. Un gruppo belligerante di Elfi Selvaggi, Qualinesti e Silvanesti insiste per attaccare i minotauri prima che si facciano più forti, per scacciarli da Silvanesti. Tale gruppo è guidato dalla Leonessa, la moglie di Gilthas, il sovrano dei Qualinesti.

Il legittimo sovrano degli elfi, Gilthas, si oppone alla guerra, e ciò ha condotto a una frattura fra lui e la moglie. Gilthas crede che gli elfi dovrebbero unirsi e fondare una nuova nazione nelle Pianure della Polvere, e che non dovrebbero fondarla da soli, ma accogliere in essa tutti coloro che sono stati resi esuli dalla Guerra delle Anime. Ha avviato un negoziato con il Viandante, il capo dei Nomadi delle Pianure, a tale scopo, cercando di convincere i Nomadi delle Pianure che gli elfi non occuperanno il loro territorio, ma lo abiteranno in armonia con i nomadi. Finora, il negoziato non ha avuto molto successo. I Nomadi delle Pianure hanno intimato agli elfi di tenersi lontani dal deserto.

Gilthas e i suoi seguaci attualmente vivono in un grosso campo profughi situato nei pressi dell'ultima roccaforte rimanente della Legione d'Acciaio, amica degli elfi e tuttora loro fedele alleata. La Leonessa e i suoi seguaci, tra cui molti Elfi Selvaggi, vivono accanto alla banda di Gilthas, ma i rapporti tra gli elfi desiderosi di combattere e quelli che vogliono la pace si fanno sempre più tesi.

Alhana Starbreeze, sconvolta dalla perdita del suo amato figlio, si è ritirata in isolamento quando ha ricevuto la notizia che suo marito, Porthios, non è morto come tutti pensavano, ma è vivo in un luogo imprecisato ad ovest. Portando con sé Samar e pochi altri fidati servitori, Alhana è partita per accertarsi della veridicità di tali voci. Nessuno ha saputo più nulla di lei o del suo gruppo da allora.

Nei giorni di sconvolgimenti e di sommosse che sono seguiti alla fine della guerra, molti elfi sia di Silvanesti che di Qualinesti sono partiti in cerca di una nuova vita presso le più grandi città di Ansalon, dando vita a vari ghetti elfici nelle città di Tarsis, Palanthas, Solanthus e Flotsam. Gli umani di quelle città all'inizio hanno accolto con entusiasmo gli elfi, ma ora osservano preoccupati il loro afflusso sempre crescente.

Privati del dio Paladine, che molti elfi ritenevano il più interessato alle sorti del loro popolo, molti credenti si sono rivolti a Mishakal o a Branchala, mentre un numero più ristretto si è rivolto a Chislev. I maghi elfici continuano a scegliere quasi sempre l'allineamento di Solinari. Forse a causa della natura precaria della loro vita al momento, più elfi del solito stanno dimostrando interesse nei confronti della magia.

Gli elfi non diffidano degli dei, come invece fanno molti umani. Gli elfi sanno che la Guerra delle Anime non è stata causata dagli dei, e buona parte degli elfi non incolpa gli dei di nulla... sebbene molti amino ricordare con insistenza che gli dei dovrebbero fare tutto il possibile per ricompensare gli elfi delle sofferenze subite.

venne abbattuto. Dopo la battaglia, Mina sedusse Silvanoshei e lo convinse con l'inganno ad abbassare lo Scudo. Le forze dei Cavalieri Scuri marciarono fino a Silvanesti. Accecati da Mina, gli elfi accolsero a braccia aperte il nemico, pensando che fossero giunti i loro salvatori. I Cavalieri Scuri si impadronirono subito della capitale elfica. Intrappolati nella città e convinti di essere circondati dall'intero esercito elfico, i Cavalieri Scuri rimasero a Silvanost finché non giunsero i minotauri, che sconfissero gli elfi rimanenti e spinsero i Cavalieri Scuri alla fuga.

Mina abbandonò Silvanoshei e si diresse a nord per dare il via alla Guerra delle Anime. Ma gli lasciò il suo cavallo, una bestia magica che trasportò Silvanoshei fino a Solace, dove Mina intendeva usarlo per attirare gli elfi in trappola e segnare la caduta definitiva della nazione elfica.

Ma poi i piani di Mina iniziarono a prendere una piega imprevista. Quando Silvanoshei venne fatto prigioniero, il giovane elfo capì finalmente la verità riguardo a Mina e al modo in cui l'aveva manipolata. Ma anche allora incolpò di quanto era successo se stesso, piuttosto che lei. Continuò ad amarla fino alla fine, quando uccise Takhisis, divenuta mortale, prima che questa potesse sfogare la sua collera su Mina. Sconvolta dalla morte della dea, Mina si rivolse contro Silvanoshei e, in preda alla furia, lo uccise.

Poiché gli elfi sono tuttora in esilio, Silvanoshei è stato temporaneamente seppellito nella Tomba degli Ultimi Eroi a Solace. Viene onorato come eroe dagli elfi di entrambe le nazioni, che intendono erigere un monumento degno di lui quando riusciranno a riconquistare la loro patria.

Gnomi

La frenetica ricerca degli gnomi per nuove tecnologie continua anche nell'Era dei Mortali. Anche se la popolazione degli gnomi di Ansalon rimane concentrata al Monte Nonimporta sull'isola di Sancrist, gli gnomi sono diffusi in tutte le zone del continente, specialmente nei centri abitati più grandi.

Si dice che gli gnomi che vivono nel Monte Nonimporta siano sotto il dominio di un Signore Supremo dei Draghi, un drago rosso conosciuto come "Pyro". Nessuno ha più visto il drago da molti anni e, anche se gli gnomi continuano a ripetere che Pyro ha il comando, si mantengono vaghi riguardo ai dettagli. In realtà, la maggior parte degli gnomi presta ben poca attenzione al drago e continua a lavorare ai propri Compiti della Vita, come hanno fatto per secoli.

Si dice che alcuni gnomi del Monte Non importa siano rimasti affascinati dal drago (e dal suo sistema di combustione interna autoalimentato), che abbiano iniziato ad eseguire degli esperimenti sul drago e a porgli un'infinità di domande. Nella speranza sbarazzarsi dei suoi persecutori, Pyro ha divorato alcuni dei ricercatori più accaniti, confidando che un tale gesto orribile avrebbe posto fine agli esperimenti. Gli gnomi hanno invece reso onore ai loro compagni che hanno dato la vita per la scienza e hanno continuato a infastidire il drago. Non riuscendo a liberarsi degli gnomi, ma troppo testardo per abbandonare il territorio conquistato, si dice che Pyro sia impazzito.

Nelle ere passate, di tanto in tanto, nascevano alcuni gnomi privi di qualsiasi interesse nei confronti della tecnologia, della capacità di inventare, oppure condannati a creare invenzioni funzionanti. Tali gnomi venivano chiamati "gnomi pazzi". Nel corso delle ultime ore della Guerra del Caos, il dio Reorx sciolse la maledizione imposta migliaia di anni prima su un esteso gruppo di gnomi, liberandoli dall'ossessione nei confronti della tecnologia e dal desiderio di rendere le cose sempre più grandi e migliori. Le invenzioni di questi gnomi tendono a funzionare come da progetto. Non solo: funzionano anche silenziosamente ed efficientemente. E così molti dei loro simili considerano tali gnomi "pazzi". I nuovi gnomi, per nulla scoraggiati dalle critiche, si fanno chiamare "gnomi pensatori".

Gli gnomi pensatori vivono e lavorano a fianco dei "normali" gnomi inventori, anche se un certo grado di separazione è stato comunque applicato tra i due gruppi, considerata la loro considerevole divergenza di opinioni sulla natura gnomesca stessa.

La maggior parte degli gnomi non ha alcun interesse nei confronti della magia, anche se alcune gilde hanno organizzato uno studio della magia in termini puramente scientifici. Nella Quinta Era sono stati indetti dei comitati per studiare i nuovi fenomeni della stregoneria e del misticismo.

Kender

I kender, spesso chiamati la razza bambina di Ansalon, hanno dovuto far fronte a una sconvolgente e triste perdita di innocenza nel corso dell'Era dei Mortali. La più potente dei Signori Supremi dei Draghi, Malystryx la Rossa, ha deciso di reclamare per sé tutte le terre nei pressi di Kendermore. Il grande dragone ha massacrato innumerevoli kender e ne ha costretti molti altri all'esilio, trasformando quelle che un tempo erano le loro terre in una desolata distesa vulcanica.

Anche se la razza dei kender aveva combattuto, tormentato, dileggiato e funto da pasto per i draghi per secoli senza rimanere particolarmente influenzata da tali scontri, qualcosa di insolito nell'attacco di Malys ebbe su di loro uno strano effetto, provocando un drastico cambiamento nella loro personalità. Questo ha spinto molti dei saggi a credere che il drago abbia lanciato una maledizione di qualche tipo sui kender, anche se è tuttora impossibile dire che sorta di maledizione sia e come sia possibile porvi fine.

I kender che sono stati sottoposti a questo cambiamento sono stati chiamati *afflitti*. I kender afflitti hanno perso ogni forma di gioia verso la vita, diventando seri, cupi e sospettosi. Quei kender che si trovavano nelle zone risparmiate dall'attacco di Malys sono rimasti esattamente come prima, pronti a godersi ogni cosa buona della vita che non sia chiusa a chiave o sorvegliata. Questi "veri" kender compiangono i loro fratelli afflitti, ma non li capiscono, mentre i kender afflitti diventano in fretta infuriati e impazienti quando

hanno a che fare con i loro cugini, incapaci di prendere la vita sul serio, e i loro scherzi da buontemponi. E così è venuto a crearsi uno scisma tra i kender afflitti e i loro cugini "normali".

Anche se non sono particolarmente portati verso la magia, sia i kender veri che quelli afflitti hanno dimostrato di essere in grado di apprendere le vie della stregoneria e del misticismo. I veri kender hanno forti difficoltà a concentrarsi, il che impedisce loro di diventare bravi incantatori arcani. Molti kender, sia veri che afflitti, si avvicinano alla fede e adorano varie divinità, da Branchala a Reorx.

MEZZO-KENDER

Le unioni tra i kender e le altre razze sono assai rare, ma non quanto potrebbe sembrare a prima vista. La maggior parte di tali unioni avviene tra gli umani e i kender, dal momento che qualsiasi nano che si rispetti preferirebbe strapparsi la barba con le mani piuttosto che mettersi con un kender, e un elfo non prenderebbe nemmeno in considerazione un'unione talmente illecita.

Quali che siano le circostanze che conducano alla nascita del mezzo-kender, i kender accettano sempre con affetto il bambino, sebbene, un volta cresciuto, il lato umano del bambino lo faccia apparire statico e noioso agli occhi dei kender. Gli umani, dal loro canto, tendono a provare per i mezzo-kender la stessa avversione che provano per ogni mezzosangue.

La vita di un mezzo-kender non è facile, né spensierata quanto quella di un kender, ma dal momento che i mezzo-kender ereditano il carattere ottimista tipico dei kender nei confronti della vita, si dimostrano più tenaci rispetto agli altri mezzosangue, e più propensi a perdonare e dimenticare gli insulti e i maltrattamenti ricevuti.

Personalità: Se i kender sono considerati i perenni bambini del mondo, i mezzo-kender sono i perenni adolescenti. Sono considerati più

Tasslehoff Burrfoot
Una leggenda del suo tempo (e anche di altri)

di *Palin Majere*

Sono stato convinto a scrivere questa monografia dal capo dell'Ordine degli Estetici al fine di stabilire una volta per tutte la verità, così come la conosco io, riguardo al ruolo svolto dal leggendario kender Tasslehoff Burrfoot nel corso della Guerra delle Anime. Nel farlo mi affido non solo alla mia memoria, ma anche a quella del Cavaliere di Solamnia Gerard uth Mondar, che viaggiò assieme a Tasslehoff Burrfoot nel periodo che passò assieme a noi.

Innanzi tutto, mi si lasci affermare che sono sicuro senza ombra di dubbio che il kender che giunse a noi era veramente Tasslehoff Burrfoot, Eroe delle Lance. Molti scettici mettono in discussione questa affermazione, indicando (giustamente) che il nome Tasslehoff Burrfoot è assai comune di questi tempi, e c'è chi dice che il Tasslehoff Burrfoot da me incontrato fosse un omonimo, e non l'originale.

Al fine di smentire questa versione dirò che mio padre, Caramon Majere, ha visto Tasslehoff e gli ha parlato nelle ore precedenti alla sua morte, e anche se personalmente non ero presente, lo era mia sorella Laura, che afferma che non solo Caramon riconobbe Tasslehoff, ma anche che parlò con lui di questioni private che soltanto il vero Tasslehoff avrebbe potuto conoscere.

Come ulteriore prova, aggiungo il fatto che soltanto il vero Tasslehoff Burrfoot, amico sia di mio padre che del dio Paladine (che Tas conosceva con il nome di Fizban), avrebbe potuto disporre del famoso congegno per viaggiare nel tempo. Io stesso ho visto il congegno e posso confermare che si trattava veramente del congegno descritto negli appunti di mio zio Raistlin Majere, e corrispondente alla descrizione di mio padre. Il vero Tasslehoff Burrfoot è una della poche figure nel corso della storia ad aver avuto accesso a tale oggetto e a sapere della sua esistenza.

Quanto a coloro che dubitano del fatto che un kender possa aver svolto un ruolo così importante nella storia come aiutare gli dei a ritrovare il mondo rubato da Takhisis, mi si lasci dire che sebbene consideri Tasslehoff un kender fuori dall'ordinario, non credo che sia poi così diverso dagli altri. Alcune delle persone più sagge, e tra le migliori che conosca, sono proprio dei kender, dotati di una capacità infantile di vedere la verità oltre ogni sotterfugio e facciata. Forse è per questo che molta gente si trova a disagio in loro presenza.

Come esempio di questo, Tasslehoff Burrfoot viene celebrato tra la sua gente in un modo speciale volto a onorare questa capacità. È stato adottato da ogni kender di Ansalon. Quasi tutti i kender sono orgogliosi di chiamare Tasslehoff Burrfoot "zio", e sono molte le storie e le leggende che circolano riguardo a Tasslehoff e alle sue avventure. Molte non sono vere, cosa che probabilmente ha contribuito a generare ulteriore confusione riguardo alla comparsa di Tasslehoff su Ansalon nel corso della Quinta Era. Tasslehoff, tuttavia, avrebbe capito. Anche lui, a sua volta, era solito raccontare innumerevoli storie riguardo a suo Zio Trapspringer, un altro famoso kender.

Infine, fu un piacere notare come Tasslehoff si dimostrasse umile e meravigliato dal fatto di essere considerato un eroe. Incontrare così tanti kender che portavano il suo nome in segno di onore e di privilegio era un'emozione per lui (anche se spesso rendeva le cose assai complicate). Mi disse che nessun'altra cosa in vita sua lo aveva reso più felice o più orgoglioso.

In conclusione, credo che se ogni kender che porta il nome di Tasslehoff Burrfoot vive la sua vita con lo stesso onore, la nobiltà e il coraggio dimostrati dal vero Tasslehoff, allora il mondo di Krynn non dovrà mai temere l'oscurità, perché ognuno di loro porterà in sé una fonte inestinguibile di luce.

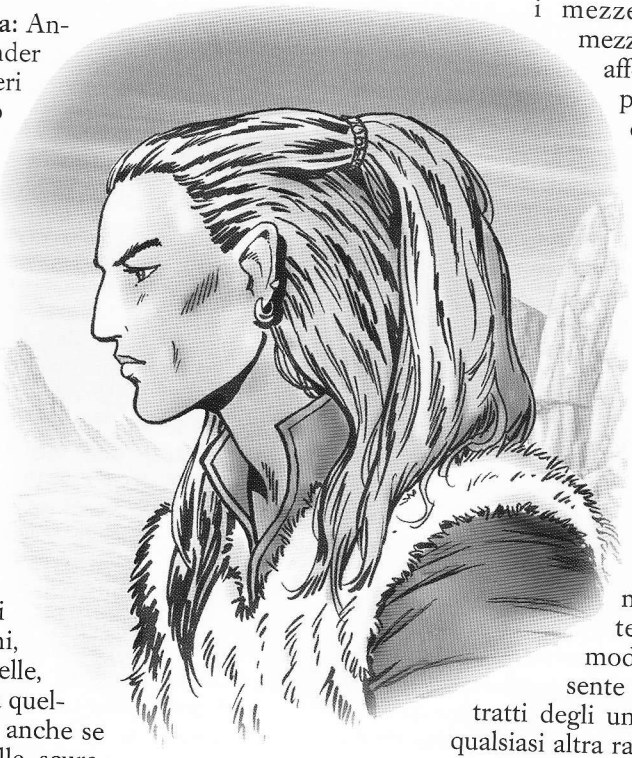
"maturi" dei kender, sono privi della totale temerarietà e della smodata curiosità dei loro genitori, e tendono a non sentirsi "parte del gioco" quando si trovano in mezzo ai kender. Presso le altre razze, il loro sangue kender li fa apparire volubili, irrequieti e sospettosamente gioviali. E così non vengono pienamente accettati da nessuna delle due razze.

A causa di questo, molti mezzo-kender tendono a diventare solitari, anche se non sembra essere una loro scelta. Molti di loro provano un forte bisogno di essere accettati all'interno di un gruppo, forse per soddisfare il bisogno di una famiglia che un bambino kender non prova, ma che è tipico di un bambino umano.

Sebbene un mezzo-kender sia dotato di "manolesta" quanto il suo genitore kender, possiede anche un senso della proprietà e della riservatezza derivante dalla sua metà umana che lo frena dall'intascare buona parte degli oggetti. I mezzo-kender sono anche dotati di un senso di autoconservazione e di astuzia che i normali kender non hanno.

L'unico tratto caratteriale dei kender che ereditano i mezzo-kender è la "frenesia del vagabondo". Quando un mezzo-kender si avvicina all'età adulta, viene colpito dallo stesso impulso irrefrenabile di vagabondaggio che lo spinge oltre l'orizzonte.

Descrizione fisica: Anche se i mezzo-kender sono più alti dei veri kender, non arrivano alla stessa altezza degli umani e conservano il fisico snello e agile dei kender. Sia i mezzo-kender maschi che femmine sono alti in media tra 1,50 e 1,65 metri, e pesano tra i 45 e i 65 kg. Molti ereditano le orecchie a punta tipiche del loro genitore kender, ma possono facilmente passare per giovani umani o per kender molto alti. Il colore dei capelli e degli occhi, oltre a quello della pelle, tende ad assomigliare a quello del genitore kender, anche se i mezzo-kender di pelle scura, metà kender e metà Ergothiani, non sono poi così rari.



I mezzo-kender si vestono secondo le usanze della cultura in cui sono cresciuti, e sebbene dimostrino la stessa passione dei kender per i colori chiari e sgargianti, tendono a vestirsi in modo più tradizionale, specialmente se desiderano farsi passare per umani. Essendo privi dell'impulso di "manolesta" dei kender, i mezzo-kender solitamente si accontentano di portare con sé soltanto i propri oggetti, in una piccola sacca o in uno zaino. I mezzo-kender hanno un arco vitale di circa 100 anni, e raggiungono l'età adulta attorno ai 16 anni.

Relazioni: I mezzo-kender non riescono a inserirsi fino in fondo in nessuna razza o comunità, sia che si tratti di una comunità di kender che di umani, o di altre razze ancora. I kender trovano i mezzo-kender "troppo umani" e "poco divertenti". Gli umani considerano i mezzo-kender "troppo kender" e si tengono una mano sul borsello, contando con precisione ogni moneta d'argento che possiedono, giusto perché "non si sa mai". Gli elfi disprezzano i mezzo-kender a causa del loro sangue "impuro". I nani considerano i mezzo-kender dei kender sotto mentite spoglie, mentre gli gnomi desiderano studiarli, e se possibile vivisezionarli, per far progredire gli studi del: DipartimentoDegliStudiEAnalisiDelleUsanzeDAccoppiamentoTraSpecieAnatomicamenteEBiologicamenteDiverseUmaneElficheGnomescheKenderEAltre.

Allineamento: I mezzo-kender tendono a seguire le usanze degli umani, e a propendere in egual misura verso la legge o il caos, in base alle circostanze della loro educazione. Sono caratterizzati dal senso innato di giustizia, indipendenza e libertà tipico dei kender, e per la maggior parte tendono al bene piuttosto che al male.

Territori dei mezzo-kender: Proprio come i mezzelfi e i mezzogre, i mezzo-kender non possono affermare di possedere un proprio territorio. Quando la frenesia del vagabondo sopraggiunge, iniziano a vagare per Ansalon. Alcuni tra i saggi pensano che la metà umana di un mezzo-kender e il suo desiderio di trovare un posto dove essere accettato sia la vera forza che anima la sua "frenesia del vagabondo". Qualche che sia il motivo, quando la frenesia del vagabondo si attenua, il mezzo-kender tende a stabilirsi in modo definitivo là dove si sente più accettato, che si tratti degli umani, dei kender o di qualsiasi altra razza.

Religione: I mezzo-kender tendono ad adottare le credenze religiose del genitore che li ha cresciuti, anche se la maggior parte tende ad avvicinarsi a Branchala, piuttosto che agli altri dei.

Linguaggio: I mezzo-kender non possiedono un loro linguaggio, ma solitamente imparano sia il Linguaggio Kender che il Comune, in modo da capire entrambi i genitori.

Nomi: Il nome del mezzo-kender dipende da quale dei due genitori, l'umano o il kender, lo abbia cresciuto, anche se molti mezzo-kender finiscono per adottare un soprannome, per sim-

boleggiare il fatto che non appartengono pienamente a nessuno dei due mondi.

Avventurieri: Proprio come i kender, i mezzo-kender subiscono l'influsso della frenesia del vagabondo, e molti di loro diventano avventurieri. Anche se alcuni di loro dimostrano una propensione naturale come "manolesta", i mezzo-kender possono dedicarsi a numerose professioni: si sottopongono all'addestramento con le armi per diventare guerrieri, studiano le arti arcane per diventare stregoni naturali o addirittura studiano per diventare Maghi dell'Alta Stregoneria.

Tratti razziali dei mezzo-kender

– Taglia Media: I mezzo-kender, in quanto creature di taglia Media, non ottengono alcun bonus o penalità speciale relativo alla taglia.

– La velocità di base dei mezzo-kender sul terreno è di 9 metri.

– Bonus razziale di +1 alle prove di Osservare. La vista dei mezzo-kender tende ad essere leggermente più acuta di quella degli umani, anche se non acuta quanto quella dei kender.

– Bonus razziale di +1 alle prove di Rapidità di Mano e di Scassinare Serrature. I mezzo-kender dispongono di dita agili quanto quelle del loro genitore kender.

– Bonus razziale di +2 ai tiri salvezza sulla Volontà contro gli effetti della paura. I mezzo-kender non sono totalmente temerari come i veri kender, ma sono in grado di attingere a una grande forza interiore quando necessario.

– Linguaggi automatici: Linguaggio Kender e Comune. Linguaggi bonus: qualsiasi (come gli umani, i mezzo-kender si mescolano a molte razze, e imparano sia i linguaggi dei loro amici che dei loro nemici).

– Classe preferita: Qualsiasi. Al fine di determinare la penalità in punti esperienza per i multiclasse, la classe di livello più alto del mezzo-kender non viene calcolata.

Centauri

Il numero di centauri presente su Ansalon non è mai stato elevato. Dal momento che tendono a frequentarsi soltanto fra loro e a evitare ogni contatto con gli stranieri, incontrare un centauro su Ansalon è estremamente raro, e buona parte dei membri delle altre razze li considerano creature mitologiche.

I centauri hanno acquistato importanza nel corso dell'Era dei Mortali, in cui sono stati costretti a uscire dalle loro foreste e a diventare parte del mondo, imbracciando le armi per combattere contro la tirannia dei Signori Supremi dei Draghi.

È sorto del dissenso tra i centauri per questo, specialmente nel gruppo più numeroso, situato nel Bosco di Darken, nell'Abanasinia. Alcuni centauri seguono le vecchie usanze e vivono sotto la guida benevola della Guardiana della Foresta. Questi centauri conducono una vita tranquilla e isolata, interessandosi poco a ciò che accade nel mondo esterno, che a sua volta si interessa poco di loro.

Un gruppo di centauri, contaminati dal Caos, si è separato dal gruppo principale. Ribellandosi contro la Guardiana della Foresta, hanno lasciato il Bosco di Darken e si sono diretti verso le Pianure della Polvere per fondare un reame separato. Il nuovo reame, appena sorto, è chiamato Duntollik. È un reame diverso da qualsiasi altro, popolato sia da centauri che da umani, che collaborano per opporsi al drago blu chiamato Thunder. Il drago d'ottone chiamato Splendor ha sostenuto la formazione di un esercito di centauri, e una nuova generazione di giovani centauri ora cresce al servizio del drago.

I centauri sono una razza fortemente in sintonia con le forze naturali del mondo, e quasi tutti i loro incantatori nell'Era dei Mortali sono dei mistici. Molti diventano degli sciamani nomadi, mentre altri hanno scoperto le vie della Cittadella della Luce, oppure si sono uniti alla Legione d'Acciaio.

Draconici

La Guerra del Caos, che ha portato la devastazione e la rovina su tutto Ansalon, si è rivelata la salvezza della razza draconica. Un gruppo di ex guerrieri e ingegneri dispersi degli eserciti dei draghi risalente ai tempi della Guerra delle Lance ha scoperto un segreto di inestimabile valore nascosto nelle profondità di Thorbardin: uova di draconico femmina preservate magicamente.

Gli uomini-drago hanno agito in fretta al fine di preservare la loro razza, combattendo orde intere di goblin e superando molti altri ostacoli, fino a raggiungere l'avamposto nanico abbandonato di Teyr, che reclamarono come loro. Molti dei draconici sopravvissuti, da tempo cacciati e perseguitati dai membri delle altre razze, giunsero a loro volta fino a questa nuova "nazione draconica".

Due generazioni di draconici sono ora cresciute a Teyr. Questi giovani draconici non sono le empie creazioni di maghi e sacerdoti, ma sono creature nate da genitori veri e propri, che li amano ancora più visceralmente, dal momento che la loro razza era quasi giunta sull'orlo dell'estinzione.

Anche se attratti dal male a causa dell'origine della loro razza, molti draconici sono diventati di atteggiamento neutrale, e desiderano solo essere lasciati soli a lavorare in pace. Quando qualche nemico minaccia la loro esistenza, i draconici di Teyr reagiscono con rapidità, dal momento che tutti gli abitanti sono tenuti a svolgere almeno un mandato di servizio militare.

I draconici incantatori della Quinta Era sono quasi sempre stregoni o mistici, che rifiutano la magia degli dei. Come razza, i draconici si sentono usati e traditi da Takhisis e lo stesso capo dei draconici, il Governatore Kang, ha rinunciato alla magia divina. Molti draconici hanno seguito il suo esempio e ora lanciano incantesimi che non richiedono altra fedeltà che a se stessi.

Capitolo Uno

Ogre

La razza degli ogre ha giurato di riacquistare potere nel corso dell'era dei mortali, ed è determinata a ottenere il rispetto che credono di meritare da tempo ma che è sempre stato loro negato. Ora che i loro antichi nemici, gli elfi, hanno subito la sconfitta e l'esilio, gli ogre si sentono liberi di dilagare, di ammassare e di conquistare.

Molte tribù di ogre, intuendo rapidamente che i draghi alieni sarebbero diventati certamente la nuova potenza di Ansalon, si sono messe al servizio dei Signori Supremi dei Draghi, un gesto che probabilmente li ha salvati dall'estinzione.

Gli ogre del Daltigoth hanno stretto una precaria alleanza con i Thanoi fatti venire dal drago Frost fin dalla Muraglia di Ghiaccio. Le due razze ora convivono in un perenne stato di tregua armata.

Oltre un migliaio di ogre era al servizio del gigantesco drago rosso Malys. Dopo la morte del drago, nel corso della Guerra delle Anime, gli ogre sono dispersi e in subbuglio. Alcuni hanno deciso di cercare di sopravvivere nell'aspra desolazione lasciata dal dominio di Malys, mentre altri si sono rimessi in cammino verso la terra nativa degli ogre, Blöde.

Sulle montagne Khalkist, una grossa tribù di ogre si è messa al servizio del drago rosso Crematia, fungendo da guardie, spie e guerrieri per suo conto.

Le nazioni ogre di Blöde e Kern sono prosperate dopo la Guerra del Caos, specialmente a causa della comparsa degli ogre titani e della barricata dei Silvanesti dietro al loro Scudo, che ha permesso ai confini della nazione ogre di espandersi indisturbati.

Lo sviluppo più importante per gli ogre della Quinta Era è stato l'ascesa degli ogre titani. I titani, trasformati magicamente in ogre splendidi e terrificanti dotati di straordinari poteri magici personali, vengono riveriti e addirittura adorati dai loro confratelli, e sono diventati i capi di molte tribù ogre. Dal momento che devono sostenersi immergendosi nel sangue elfico, i titani hanno messo una taglia sugli elfi, e molti ogre si sono messi in caccia.

Fatta eccezione per i tradizionali ogre magi, esistono ben pochi incantatori ogre. Gli ogre magi, un tempo considerati rinnegati dagli Ordini dell'Alta Stregoneria, si sono rivolti quasi tutti alla stregoneria e al misticismo. I misteriosi ogre titani possiedono dei poteri personali ottenuti attraverso un antico rituale di creazione. Alcuni titani espandono ulteriormente i loro poteri imparando ad usare la magia naturale.

Minotauri

La venuta del Caos ha portato vasti cambiamenti nei mari che i minotauri solcavano fin dal Cataclisma. Il gigantesco Maelstrom che si apriva al centro del Mare di Sangue di Istar si è calmato, il che ha reso possibile per la prima volta ai minotauri fare rotta direttamente oltre quel tratto, invece di dover affrontare un lungo e pericoloso viaggio per aggirarlo. I minotauri hanno finalmente visto l'occasione per consolidare la presa sul continente che aspettavano da lungo tempo. Sotto la guida dell'Imperatore Chot, i minotauri hanno accumulato le forze e hanno atteso il momento giusto.

La Guerra delle Anime ha dato ai Minotauri del Mare di Sangue l'opportunità che cercavano. Dopo aver ricevuto notizia dalla loro rete di spie che i Cavalieri Scuri di Neraka avevano conquistato Silvanesti e avevano lasciato dietro di sé soltanto una piccola forza di occupazione, la flotta di minotauri ha fatto rotta a sud con l'intento di strappare il controllo di Silvanesti sia agli elfi che ai Cavalieri Scuri.

Se l'esercito degli elfi fosse stato presente, i minotauri avrebbero senza dubbio pagato a caro prezzo la loro incursione, e probabilmente sarebbero stati respinti. Ma il fato decise diversamente, e gli elfi di Silvanesti lasciarono il loro regno praticamente privo di difese nel tentativo di salvare il loro re, Silvanoshei. La flotta dei minotauri risalì il corso del fiume *Thon-thalas* senza incontrare resistenza, massacrando le poche forze rimaste a difesa del kirath e mettendo in fuga i Cavalieri Scuri. Ora i minotauri stanno accumulando forze all'interno della foresta di Silvanesti, decisi a non cedere il territorio appena conquistato. Intendono espandere il loro dominio nel resto di Ansaslon, ma sono pazienti e sanno che devono appoggiarsi a una base sicura sul continente. Credono che verrà un giorno in cui tutto Ansalon sarà dominato dai minotauri.

I minotauri sono incrollabili nella loro fedeltà al dio-guerriero, Sargonnas (o "Sargas", come lo chiamano loro). Molti dei suoi fedeli attendevano il ritorno del dio cornuto anche prima della fine della Guerra delle Anime. I maghi minotauri dei tempi antichi avevano tramandato le loro conoscenze delle arti arcane alle generazioni successive, convinti che gli dei un giorno sarebbero tornati, e così quando le tre lune tornarono a brillare nel cielo, molti apprendisti maghi si dimostrarono pronti a impugnare la magia divina.

Una solida alleanza con i Cavalieri Scuri ha permesso alle nazioni dei minotauri di accedere al misticismo e alla stregoneria, pratiche che sebbene non siano state abbracciate in larga misura, sono state accettate. I minotauri apprezzano qualsiasi cosa che fornisca loro un vantaggio sui propri nemici.

Classi della Quinta Era

L'Era dei Mortali è un'era di cambiamenti. Quei maghi e quei chierici che hanno perduto i loro poteri all'inizio dell'era li ottengono nuovamente con il ritorno degli dei al termine della Guerra delle Anime. Gli stregoni e i mistici fanno la loro comparsa, come detentori di nuovi poteri che non venivano più visti dall'Era dei Sogni. Col ritorno della magia divina, tutti i maghi devono imparare a convivere in un mondo in cui la magia proviene da molteplici fonti. Altri professionisti, come i combattenti e i ladri, devono affrontare il

terribile pericolo dei Signori Supremi dei Draghi, e allo stesso tempo tentare di sopravvivere in una terra segnata dalla guerra e dagli sconvolgimenti.

Le regole e le informazioni per utilizzare le classi del *Manuale del Giocatore* di *DUNGEONS & DRAGONS* sono riportate nell'*Ambientazione di DRAGONLANCE*. Una nuova classe base, il marinaio, viene descritta di seguito, assieme a molte nuove classi di prestigio adatte a una campagna ambientata nell'Era dei Mortali.

MARINAIO

I marinai trascorrono buona parte della loro vita in mare, svegliandosi al profumo dell'acqua salata e addormentandosi cullati dal rumore delle onde. Alcuni marinai sono semplici braccianti, lavoratori che amano la vita sul mare. Altri sono spietati bucanieri, intenzionati ad accumulare ricchezze personali attraverso l'uso della forza e dell'abilità. I marinai sanno badare a se stessi anche sulla terra, ma desiderano sempre la libertà che solo la vita sull'oceano può consentire loro.

Avventure: Molti individui diventano marinai al fine di poter girare per il mondo, mentre altri salpano in cerca di un tesoro o di vendetta nei confronti di un nemico. Dal momento che gli eventi possono mutare all'improvviso a bordo di una nave, un marinaio deve essere pronto ad affrontare un gran numero di pericoli, dagli uragani agli incendi, dalla fame agli ammutinamenti. Un marinaio impara ad adattarsi assai in fretta alle circostanze mutevoli, al fine di sopravvivere.

Peculiarità: I marinai sono a loro agio soprattutto nei pressi del mare, e spesso si perdono d'animo se si avventurano troppo nell'entroterra. Sanno reagire in fretta al pericolo e ai cambiamenti improvvisi. Non si lasciano sopraffare dalle emozioni, e mantengono la testa sulle spalle in qualsiasi situazione, agendo nel modo appropriato. Coloro che vivono in mare sono abituati alla vita dura e sviluppano un carattere pragmatico che li aiuta a sopravvivere. Alla gente di terra, tale atteggiamento può apparire a volte cinico, o addirittura spietato.

Allineamento: I marinai solitamente sono di allineamento neutrale, pronti ad accettare quelle situazioni più difficili che non possono essere cambiate. Raramente sono di allineamento caotico, dal momento che la vita a bordo di una nave richiede ordine e disciplina.

Religione: I marinai normalmente non sono molto religiosi, ma in buona parte sono superstiziosi. Anche i marinai di allineamento non malvagio venerano Zeboim, convinti che le loro offerte e le loro preghiere possano placare la volubile Regina del Mare. I marinai di allineamento buono possono essere fedeli ad Habbakuk, il Re Pescatore, mentre quelli di allineamento neutrale possono rendere omaggio a Chislev, il cui comando della natura si estende anche sull'oceano.

Background: I marinai normalmente provengono da famiglie e città costiere, dove servire a bordo di una nave è una tradizione antica e radicata. I marinai possono farsi assumere a bordo di una nave al fine di sfuggire a qualche problema a terra, di scappare dalla legge o di nascondere qualche segreto pericoloso.

Alcuni marinai iniziano la carriera venendo arruolati a viva forza su una nave. Un capitano a corto di membri dell'equipaggio può inviare i suoi ufficiali assieme a bande di marinai per "arruolare" nuove braccia da portare a bordo. Un uomo potrebbe stare in una taverna a bere la sera prima e risvegliarsi la mattina dopo con un forte dolore alla testa a bordo di una nave già a molte leghe dalla riva.

TABELLA 1-1: CONOSCENZA MARINARA

CD	Tipo di conoscenza	Esempio
10	Di comune diffusione, qualcosa di sentito dire e riferito dalla maggior parte della gente.	I Cavalieri di Neraka hanno bloccato Ak-Khurman; Rosso di sera, bel tempo si spera; Rosso di mattina, tempesta s'avvicina (vecchio detto che prevede una tempesta se il cielo è rosso all'alba).
20	Conosciuta da un gruppo ristretto di individui, non ampiamente conosciuta dalla popolazione generica.	Si dice che un ufficiale portuale di Gulfport abbia un debole per la birra dei nani; esiste un tratto di costa nel Khur che non viene pattugliato dai Cavalieri di Neraka.
25	Conosciuta soltanto da pochi individui, riferita soltanto a bassa voce e in segreto.	Le ricchezze di famiglia di un Cavaliere di Solamnia sono frutto di azioni di pirateria ai tempi di Istar; corre voce di una nave fantasma che infesta il mare prosciugato di Tarsis.
30	Ignota alla maggior parte della gente, dimenticata da tempo per la maggioranza delle persone.	Esiste una rotta sicura che attraversa il Maelstrom del Mare di Sangue. L'ubicazione della nave affondata di un famigerato pirata.

Alcuni marinai vengono inviati in mare come punizione per qualche crimine, o essere costretti a servire su una nave come schiavi.

Razze: I minotauri sono i marinai più rispettati e temuti di Ansalon. Tutti i minotauri sono tenuti a prestare servizio a bordo di una nave, prima o poi, nella vita.

Anche gli umani dell'Ergoth del Nord sono famosi per la loro esperienza marinara, e in certi casi intere famiglie prestano servizio a bordo di qualche nave. Esistono anche altre culture umane con una forte tradizione marinara, specialmente quelle dotate di città portuali sulle rotte commerciali più battute.

Gli gnomi delle apposite gilde spesso diventano marinai, progettando nuove navi straordinarie e prototipi di sommergibili.

I nani non diventano mai marinai, e credono che chiunque scelga una vita sul mare debba essere uscito di senno.

Raramente gli elfi diventano marinai, dal momento che si sentono a loro agio soltanto nei loro adorati boschi e a causa della superstizione diffusa tra i marinai secondo la quale un elfo a bordo porta sfortuna.

Altre classi: Fintanto che si trovano sul mare, i marinai lavorano bene con qualsiasi altra classe. I ladri sviluppano presto un equilibrio da marinaio e dimostrano una vasta gamma di abilità che i marinai tengono in gran conto. I marinai apprezzano anche le forza e la robustezza dei barbari e dei guerrieri. È difficile trovare chierici o incantatori arcani a bordo delle navi, ma quando la loro magia si rivela utile, sono anch'essi assai apprezzati. È raro che i Cavalieri di Solamnia frequentino dei marinai, dal momento che la stretta fedeltà al Codice e alla Misura entra sovente in conflitto con lo stile di vita pragmatico del marinaio.

Ruolo: Proprio come il bardo, il marinaio porta in un gruppo di avventurieri una vasta gamma di capacità e abilità, pur non essendo specializzato in nulla. Le capacità di un marinaio funzionano al meglio in posizione di supporto agli altri personaggi. Anche se le capacità e le abilità di un marinaio possono dimostrarsi utili anche nel corso di un'avventura ambientata a terra, è sul mare che si rivelano ineguagliate.

Informazioni sulle regole di gioco

I marinai hanno le seguenti statistiche di gioco.

Caratteristiche: La Destrezza è estremamente importante per i marinai, dal momento che buona parte delle loro abilità dipende da essa. Anche la Costituzione riveste un ruolo importante, dal momento che i marinai devono sopravvi-

Armi da marinaio

I marinai spesso preferiscono armi leggere, facili da impugnare sul ponte affollato di una nave. Il cutlass è l'arma preferita dei corsari e dei contrabbandieri. La caviglia può essere usata come arma, dal momento che è un oggetto comune a bordo di una nave, e un marinaio può facilmente afferrarne una e usarla per difendersi.

Tabella 1-3: Armi da marinaio

Arma	Costo	Danni	Crit.	Peso	Taglia	Tipo
Caviglia	1 acc	1d4	x2	0,5 kg	Piccola	Contundente
Cutlass	15 acc	1d6	18-20/x2	1,5 kg	Piccola	Tagliente/ Perforante

Caviglia: Una caviglia è considerata un'arma semplice, ma è in realtà uno strumento navale, non ideato per fungere da arma.

Cutlass: Il cutlass è una lama corta, pesante, leggermente ricurva, usata sia per affondi che per fendenti. È molto popolare tra i marinai. La protezione larga che ricopre l'impugnatura offre un bonus di circostanza +2 a qualsiasi prova per resistere a un tentativo di disarmare. Un cutlass è un'arma da guerra.

Tabella 1-2: Marinaio

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+2	+2	+0	Talento bonus, conoscenza marinara, uomo di mare +1
2°	+1	+3	+3	+0	Colpo sporco +1d4
3°	+2	+3	+3	+1	
4°	+3	+4	+4	+1	Talento bonus
5°	+3	+4	+4	+1	Uomo di mare +2
6°	+4	+5	+5	+2	Colpo sporco +2d4
7°	+5	+5	+5	+2	Talento bonus
8°	+6/+1	+6	+6	+2	
9°	+6/+1	+6	+6	+3	Uomo di mare +3
10°	+7/+2	+7	+7	+3	Talento bonus, colpo sporco +3d4
11°	+8/+3	+7	+7	+3	
12°	+9/+4	+8	+8	+4	
13°	+9/+4	+8	+8	+4	Talento bonus, uomo di mare +4
14°	+10/+5	+9	+9	+4	Colpo sporco +4d4
15°	+11/+6/+1	+9	+9	+5	
16°	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Talento bonus
17°	+12/+7/+2	+10	+10	+5	Uomo di mare +5
18°	+13/+8/+3	+11	+11	+6	Colpo sporco +5d4
19°	+14/+9/+4	+11	+11	+6	Talento bonus
20°	+15/+10/+5	+12	+12	+6	

vere negli ambienti più ostili e affrontare numerose situazioni pericolose.

Allineamento: Qualsiasi

Dado Vita: d8.

Abilità di classe

Le abilità di classe del marinaio (e le caratteristiche chiave per ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Equilibrio (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi (-), Professione (marinaio) (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Saltare (For), Scalare (For), Sopravvivenza (Sag), Utilizzare Corde (Des). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità al 1° livello: (6 + modificatore di Int) x4

Punti abilità ad ogni livello addizionale: 6 + modificatore di Int

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe del marinaio.

Competenza nelle armi e nelle armature: I marinai sono competenti in tutte le armi semplici e nell'uso del cutlass, della rete, della scimitarra e del tridente. Sono competenti nell'uso delle armature di cuoio e imbottite, ma non nell'uso degli scudi.

Talenti bonus: Al 1° livello, un marinaio ottiene un talento bonus in aggiunta a quello concesso a tutti i personaggi di 1° livello. Ottiene un ulteriore talento bonus ad ogni tre livelli successivi. Questi talenti devono essere scelti tra i seguenti: Allerta, Arma Accurata, Arma Focalizzata, Attacco Poderoso (Spingere Migliorato), Competenza nelle Armi Esotiche, Estrazione Rapida, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento (Disarmare Migliorato, Fintare Migliorato, Sbilanciare Migliorato), Riflessi Fulminei, Riflessi in Combattimento, Robustezza, Schivare (Mobilità), Tempra Possente, Tiro Ravvicinato (Tiro Lontano).

Conoscenza marinara: Un marinaio viene a conoscenza di molte informazioni ascoltando le chiacchiere locali nei vari porti o le storie raccontate dagli altri membri dell'equipaggio. Un marinaio può effettuare una prova speciale di conoscenza marinara con un bonus pari al suo livello + il suo modificatore di Intelligenza per determinare se conosce informazioni rilevanti di qualche tipo sulla storia, sulla gente del luogo, su un posto lontano o su qualche strana superstizione. Tale prova non rivela necessariamente informazioni accurate, dal momento che nella maggior parte dei casi il marinaio ha sentito l'informazione da qualcun altro, che a sua volta l'ha sentito dire da un amico, che l'ha sentito dire da qualcun altro, e così via. Il marinaio non può prendere 10 o 20 a questa prova; questo genere di conoscenza è fondamentalmente casuale. Il DM determina la Classe Difficoltà della prova utilizzando la Tabella 1-1.

Uomo di mare: I marinai ottengono un bonus di competenza a tutte le prove di Equilibrio, Professione (Marinaio) e Scalare. Il bonus aumenta man mano che il marinaio sale di livello.

Colpo sporco: Il marinaio conosce molte mosse come colpire sotto la cintura, sferrare colpi con il cranio, pugni nello stomaco e così via. Al 2° livello, il marinaio può tentare di effettuare una manovra inaspettata per infliggere danni aggiuntivi. L'avversario ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi con una CD pari al tiro per colpire modificato del marinaio. Se il tiro salvezza ha successo, il marinaio infligge solo i normali danni dell'attacco. L'avversario deve essere una creatura dotata di anatomia discernibile affinché l'attacco possa causare danni aggiuntivi. Il marinaio può utilizzare questa capacità solo una volta al giorno contro un singolo avversario (ma è libero di provare a utilizzarla contro avversari multipli nel corso dello stesso giorno).

CLASSI DI PRESTIGIO

Le classi di prestigio qui incluse rappresentano importanti categorie di personaggi presenti nelle ambientazioni dell'Era dei Mortali. Molti personaggi possono essere creati per aderire in seguito a uno di questi ruoli, più avanti nella sua carriera, oppure possono fornire al DM spunti per dei PNG interessanti da far interagire con il gruppo, sia come alleati che come avversari.

Alcune delle classi di prestigio descritte in questo capitolo dipendono da organizzazioni o istituzioni fondate nei primi decenni della Quinta Era. Tali classi non sono disponibili per i giocatori finché tali gruppi non portano a compimento il loro ruolo all'inizio dell'Era dei Mortali. Sarà il DM a informare il gruppo su quali classi sono disponibili di preciso nel corso dell'era di gioco.

CAVALIERE RINNEGATO

I cavalieri rinnegati sono ex membri di uno degli ordini cavallereschi di Krynn che hanno infranto i loro voti sacri e si sono ribellati. Sia che si tratti di cavalieri che hanno ceduto al male e alla corruzione o che hanno abbandonato i loro giuramenti mossi dal disgusto e dalla vergogna, i cavalieri rinnegati sono quasi sempre figure tormentate, avviate su un sentiero che li conduce verso la redenzione o verso la condanna finale.

I guerrieri, i paladini e i nobili possono diventare ottimi cavalieri rinnegati. Molti cavalieri rinnegati dispongono anche di livelli da ladro, che però spesso acquisiscono dopo aver abbandonato l'ordine. I chierici, i mistici e i ranger sembrano meno adeguati, tuttavia, è possibile che il cavaliere rinnegato disponesse di alcuni livelli in questa classe prima che abbandonasse l'ordine. È raro che maghi, stregoni e barbari diventino cavalieri rinnegati.

Dal momento che i suoi vecchi commilitoni gli danno la caccia, il cavaliere rinnegato spesso sviluppa una reputazione come fuorilegge. Per sfuggire agli inseguitori si sposta spesso, e come risultato è possibile trovare i cavalieri rinnegati un po' ovunque. È possibile incontrare cavalieri rinnegati PNG come avversari dei cavalieri, o come soci e alleati di quei cavalieri meno amichevoli nei confronti del cavalierato. La caccia e la cattura di un cavaliere rinnegato possono costituire l'obiettivo di una lunga serie di avventure.

Dhamon Grimwulf è uno degli esempi più famosi di cavaliere rinnegato.

Dado Vita: d10.

Requisiti

Per aspirare ad essere un cavaliere rinnegato, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus di attacco base: +5.

Bonus al tiro salvezza base: Tempra +4.

Talenti: Competenza nelle Armature (pesanti), Competenza nelle Armi da Guerra (una qualsiasi), Vincolo d'Onore (vedi sotto)

Speciale: Deve essere stato in passato il membro di un ordine cavalleresco, come l'Ordine della Corona o l'Ordine del Giglio. Inoltre, il cavaliere rinnegato deve aver violato o tradito un giuramento, come descritto nel talento Vincolo d'Onore e necessitare di un'*espiazione* (anche se portare a termine l'*espiazione* non è un requisito necessario).

Abilità di classe

Le abilità di classe del cavaliere rinnegato (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Car), Camuffare (Car), Cavalcare (Des), Conoscenze (nobiltà e regalità) (Int), Diplomazia (Car), Intimidire (For), Nascondersi (Des), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car) e Raggirare (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del cavaliere rinnegato.

Competenza nelle armi e nelle armature: I cavalieri rinnegati sono competenti in tutte le armi semplici e da guerra e in tutti i tipi di armature e scudi.

Prezzo dell'onore (Str): Un cavaliere rinnegato è colpevole di aver infranto un giuramento e di non aver mantenuto le promesse formulate. La sua condotta disonorevole esige un prezzo da pagare. Subisce una penalità alle sue prove di abilità basate sul Carisma pari al suo livello di classe ogni volta che deve trattare con i suoi ex commilitoni dell'ordine a cui apparteneva, o di qualsiasi altro cavalierato che consideri l'ordine del cavaliere un'organizzazione onorevole e meritevole. Viceversa, acquisisce un bonus pari al suo livello di classe a tutte le prove di abilità basate sul Carisma quando il cavaliere ha a che fare con i membri della clandestinità, i criminali e altri personaggi torbidi o equivoci.

Colpo disperato (Str): Dopo aver voltato le spalle ai suoi giuramenti ed essere sfuggito alle ritorsioni del suo ordine, il cavaliere rinnegato sviluppa una radicata disperazione e diventa capace di gesti incredibilmente feroci quando viene circondato o soverchiato. Quando il cavaliere rinnegato viene attaccato ai fianchi da due o più avversari, aggiunge il bonus specificato a tutti i suoi tiri per i danni nel combattimento in mischia, fintanto che l'attacco ai fianchi continua. Al 1° livello tale bonus è pari a +1d6 e sale a +2d6 al 4° livello, a +3d6 al 7° livello e a +4d6 al 10° livello. Il bonus è cumulativo ad eventuali altri bonus ai danni, come ad esempio l'attacco furtivo di un ladro, ma non ha effetto su quegli avversari immuni ai colpi critici, come ad esempio i non morti, le melme, i vegetali e i costrutti.

Provvidenza crudele (Sop): Il destino tragico di un cavaliere rinnegato con il tempo si manifesta nella capacità prodigiosa di sopravvivere anche alle peggiori avversità. I seguenti privilegi di classe si manifestano gradualmente di livello in livello e vengono considerati delle capacità soprannaturali.

Table 1-4: Cavaliere rinnegato

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+1	+2	+0	+0	Prezzo dell'onore, Colpo disperato +1d6
2°	+2	+3	+0	+0	
3°	+3	+3	+1	+1	Provvidenza crudele (danni dimezzati)
4°	+4	+4	+1	+1	Colpo disperato +2d6
5°	+5	+4	+1	+1	
6°	+6/+1	+5	+2	+2	Provvidenza crudele (stabilizzazione)
7°	+7/+2	+5	+2	+2	Colpo disperato +3d6
8°	+8/+3	+6	+2	+2	
9°	+9/+4	+6	+3	+3	Provvidenza crudele (colpi critici)
10°	+10/+5	+7	+3	+3	Colpo disperato +4d6

TABLE 1-5: VECCHI LIVELLI DA CAVALIERE

Vecchi livelli da cavaliere	Capacità extra
1-2	Cuore duro (Sop). Il cavaliere rinnegato ottiene un bonus morale ai tiri salvezza contro la paura e contro gli effetti di disperazione pari al suo bonus di Carisma.
3-4	Il cavaliere rinnegato ottiene un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza effettuate contro i membri del suo vecchio cavalierato, e un bonus di +2 alle prove di iniziativa quando combatte contro di loro. Questa è una capacità straordinaria.
5-6	Mano del fato (Sop). Il cavaliere rinnegato aggiunge il suo modificatore di Carisma come bonus morale a tutti i tiri salvezza, e può punire la legge per una volta al giorno. Aggiunge il suo modificatore di Carisma (se è positivo) ai suoi tiri per colpire e infligge 1 danno extra per livello di classe di cavaliere rinnegato contro eventuali avversari legali.
7-8	Il cavaliere rinnegato ottiene un bonus aggiuntivo di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza effettuate contro i membri del suo vecchio cavalierato, e un bonus di +2 alle prove di iniziativa quando combatte contro di loro. Tale bonus è cumulativo alla capacità di livello 3-4 descritta più sopra.
9+	Un Cavaliere di Solamnia o un Cavaliere Scuro dotato di un'esperienza di tale portata che volti le spalle alla luce o all'oscurità si affida letteralmente alla casualità del destino. Allo stesso modo in cui una guardia nera può cambiare i suoi livelli di paladino in livelli da guardia nera, un cavaliere rinnegato di tale fama acquisisce immediatamente un livello da cavaliere rinnegato per ogni livello di classe di prestigio di cavaliere di Solamnia o di Cavaliere Scuro posseduto. Prima vengono perduti i livelli da Cavaliere della Rosa/della Spina, poi quelli da Cavaliere della Spada/del Teschio e infine quelli da Cavaliere della Corona/del Giglio. I livelli così cambiati non contano come livelli da cavaliere al fine di acquisire le capacità aggiuntive sopra descritte.

Al 3° livello, quando un cavaliere rinnegato subisce dei danni che lo porterebbero a 0 punti ferita o a meno, può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD pari ai danni subiti) per dimezzare i danni. Tale capacità può essere usata una volta al giorno.

Al 6° livello, la capacità del cavaliere rinnegato di riprendersi dai traumi e dagli svenimenti migliora. La probabilità di stabilizzarsi quando scende a meno di 0 pf e di risvegliarsi dopo aver perso i sensi raddoppia, diventando un punteggio base del 20%. Se un personaggio tenta di stabilizzarlo utilizzando l'abilità Guarire, ottiene un bonus di +4 alla sua prova di abilità.

Al 9° livello, il cavaliere rinnegato può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD pari al tiro per colpire originario modificato, al fine di evitare un colpo critico. Se il tiro salvezza viene superato, il cavaliere rinnegato subisce solo i danni normali. Se il tiro salvezza non viene superato, il danno del colpo critico viene moltiplicato normalmente.

Ex Cavalieri Scuri e di Solamnia

Quei cavalieri rinnegati che possedevano livelli di classe nelle classi di prestigio dei Cavalieri di Solamnia o di Takhisis/Neraka scopriranno che molte delle loro capacità speciali vanno perdute. Come una guardia nera, un cavaliere rinnegato con esperienze passate come Cavaliere di Solamnia o Cavaliere Scuro acquisisce delle capacità aggiuntive in base al numero complessivo di livelli di classe da cavaliere che possedeva prima di acquisire la classe di prestigio del cavaliere rinnegato.

ESPLORATORE DELLA LEGIONE

Gli esploratori della Legione sono membri della Legione d'Acciaio che fungono da occhi e da orecchie per la Legione. Gli esploratori della Legione vengono inviati in avanscoperta prima delle forze della Legione, in quelle regioni e quelle aree in cui la Legione d'Acciaio ritiene di dover intervenire, oppure in quelle regioni non ancora esplorate, di cui è necessario scoprire le usanze e gli eventi locali. Gli esploratori della Legione sono esperti nel seguire le tracce e abili nei negoziati, in grado di aprire la strada agli altri cavalieri e agenti della Legione.

Questa classe è l'ideale per i ranger e i ladri, che possono facilmente soddisfare i prerequisiti di appartenenza grazie alle loro abilità e capacità di classe. Anche i guerrieri, i barbari e alcuni nobili vengono attratti dalla vita come esploratori della Legione. Gli incantatori come i mistici e gli stregoni solitamente scelgono una delle altre classi di prestigio della Legione, dal momento che questa classe non offre molte opportunità di avanzamento magico.

È possibile incontrare gli esploratori della Legione PNG come individui affermati in grado di fondare gruppi in una nuova città o in un paese e poi pronti a trasferirsi altrove, fungendo da contatti per i giocatori in quelle città sorvegliate dalla Legione o nelle aree più pericolose.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un esploratore della Legione, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Bonus di attacco base: +6.

Bonus al tiro salvezza base: Riflessi +6.

Talenti: Seguire Tracce

Abilità: Raccogliere Informazioni 10 gradi, Raggirare 6 gradi, Sopravvivenza 6 gradi.

Speciale: Deve possedere la capacità di classe conoscenze della legione.

Abilità di classe

Le abilità di classe dell'esploratore della Legione (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Conoscenze (tutte le abilità scelte individualmente) (Int), Diplomazia (Car), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (farmacista) (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Saltare (For) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dell'esploratore della Legione.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli esploratori della Legione non ottengono alcuna competenza in armi o armature.

Familiarità con la regione (Str): Un esploratore della Legione fa tutto il possibile per imparare a conoscere bene i luoghi in cui opera. Sia che si tratti di muoversi attraverso una rete di informatori che attraverso le terre selvagge, le sue abilità vengono potenziate dalla sua particolare familiarità con l'ambiente. A partire dal 1° livello e poi di nuovo al 3° e al 5°, può scegliere una regione dalla lista seguente: Abanasinia, Blöde, Distesa Ghiacciata, Ergoth del Nord, Ergoth del Sud, Estwilde, Hylo, Isole del Mare di Sangue, Kern, Kharolis, Khur, Lemish, Neraka, Nightlund, Nordmaar, Palanthas (città), Pianure della Polvere, Qualinesti, Sancrist, Sanction (città), Schallsea, Silvanesti, Solamnia, Teyr, Thorbardin, Throtl, Zhakar.

Una volta acquisita questa capacità, tutte le prove di conoscenze della legione, di Raccogliere Informazioni e di Sopravvivenza dell'esploratore della Legione ottengono un bonus di competenza +2. Non è possibile selezionare la stessa regione due volte.

Volto nella folla (Str): L'esploratore della Legione è abile nel mescolarsi ai locali in quelle aree in cui ha passato del tempo. Al 1° livello, l'esploratore della Legione acquisisce un bonus di circostanza +4 alle prove di Camuffare e Raggirare quando cerca di farsi passare per un abitante del luogo o un popolano. Deve passare almeno 24 ore nella città o nell'area in cui tenta di confondersi, al fine di poter familiarizzare con gli eventi e le usanze della società locale.

Attacco furtivo (Str): Al 2° livello, l'esploratore della Legione acquisisce la capacità di colpire i punti vitali di un avversario, infliggendo danni aggiuntivi. Tale capacità funziona sotto ogni aspetto come la capacità omonima del ladro, e se l'esploratore della Legione possiede questa capacità da suoi eventuali livelli di ladro o di un'altra classe, i dadi bonus si sommano. Il bonus parte da +1d6 e passa a 2d6 al 5° livello.

Quinta colonna (Str): Al 2° livello, l'esploratore della Legione ha imparato a farsi passare con efficacia per una guardia, un soldato o un membro della milizia locale in qualsiasi città in cui abbia passato almeno 24 ore. Acquisisce un bonus di circostanza +4 alle prove di Camuffare e Raggirare (che non è cumulativo con il bonus conferito da volto nella folla) quando tenta di farlo. Inoltre, fintanto che tale identità fittizia funziona, qualsiasi prova di Raccogliere Informazioni effettuata per scoprire eventuali movimenti delle truppe, piani militari, ubicazione di prigionieri e altre nozioni simili viene effettuata con un bonus cognitivo di +2.

Rifugio sicuro (Str): Al 3° livello, l'esploratore della Legione è in grado di fondare in tempi rapidi un rifugio relativamente sicuro e ben difeso all'interno di una città o di un'area, in grado di ospitare un numero di individui pari al livello di classe di esploratore della Legione più il suo modificatore di Saggezza. Quegli individui che fanno uso di tale rifugio beneficiano di un bonus di circostanza +10 alle prove di Nascondersi per evitare di essere trovati dalle autorità o da altri avversari, quando usano tale rifugio per nascondersi. Anche l'esploratore della Legione può beneficiare di questo bonus.

Per fondare un rifugio sicuro è necessario superare una prova di Cercare con una CD pari alle dimensioni della comunità: piccolo insediamento, borgo o villaggio: 30, piccolo paese o grande paese: 25, piccola città o grande città: 20, metropoli: 15. Se le autorità sono per lo più malvagie o dispotiche, la CD è aumentata di +2. Se le autorità sono poco presenti o hanno fiducia nella popolazione locale, la CD è ridotta di -2. Un rifugio sicuro dura soltanto fin quando l'esploratore della Legione rimane in città e per un giorno aggiuntivo per ogni giorno nel quale l'esploratore ha preparato il rifugio anticipatamente, fino a un periodo massimo di un mese.

Mosca sul muro (Str): Al 4° livello, l'esploratore della Legione acquisisce la capacità prodigiosa di individuare i punti deboli nell'organizzazione di una figura autorevole. Con un periodo di preparazione di almeno una settimana, un esploratore della Legione può effettuare una prova contrapposta di Raggirare contro la prova di Percepire Intenzioni dell'ufficiale, del nobile o della figura autorevole in questione. Non può prendere 10 o 20 a questa prova. Se la prova ha successo, l'esploratore della Legione acquisisce un bonus cognitivo a tutti i tiri per colpire, alle prove di abilità e di iniziativa contro la figura autorevo-

Tabella 1-6: Esploratore della Legione

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+2	Prima familiarità con la regione, volto nella folla
2°	+1	+0	+3	+3	Attacco furtivo +1d6, quinta colonna
3°	+2	+1	+3	+3	Seconda familiarità con la regione, rifugio sicuro
4°	+3	+1	+4	+4	Mosca sul muro
5°	+3	+1	+4	+4	Terza familiarità con la regione, attacco furtivo +2d6

le, i sottoposti e seguaci appartenenti alla sua catena di comando. Una volta usato, tale bonus dura soltanto per 24 ore, dopo le quali il fattore sorpresa si esaurisce e la procedura va applicata di nuovo da capo. Se la prova viene fallita, l'esploratore della Legione non può tentare di nuovo la prova prima che sia passato un mese (o che il bersaglio venga sostituito).

FURFANTE MAGICO

I furfanti magici sono ladri dotati di una certa dose di abilità magiche, che utilizzano per portare a termine le loro malefatte. Alcuni si considerano ladri dal cuore d'oro, intenti a rubare ai ricchi per dare ai poveri, mentre altri seguono la via del crimine per soddisfare la propria avidità e la propria ambizione. I furfanti magici tendono a comportarsi in modo appariscente, e amano mettersi in mostra. Molti diventano famosi facendo uso di incantesimi personalizzati che usano come firma o attraverso qualche mania con cui contrassegnano ogni loro attività, come ad esempio lasciare dei biglietti scritti in pessima rima dietro di sé.

A causa del prerequisito di incantatore, gli stregoni e i mistici si rivelano ottimi furfanti magici. I chierici e i maghi devono fare attenzione a rispettare le esigenze dei rispettivi ordini, ma altrimenti sono a loro volta degli ottimi furfanti magici potenziali. I bardi e i ranger sono buoni candidati, come anche quei ladri che hanno acquisito qualche livello in una classe di incantatori. Il resto delle classi non dispone del temperamento o dei prerequisiti adatti per stare al passo con lo stile di vita del furfante magico.

Un avventuriero che sia un furfante magico può essere ingaggiato per recuperare un oggetto magico rubato, per rubare un libro di incantesimi da un mago potente, per entrare in un oscuro labirinto di rovine in cerca di tesori dimenticati o semplicemente per accompagnare un gruppo di mercenari e guadagnarsi una parte del bottino.

È possibile incontrare i furfanti magici PNG nelle città più grandi, come membri di una gilda di ladri o come agenti indipendenti. Un furfante magico che opera nelle campagne potrebbe disporre di un suo gruppo di seguaci, pronti a servirlo fedelmente.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un furfante magico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non legale.

Bonus al tiro salvezza base: Riflessi +5.

Abilità: Conoscenze (arcane) 6 gradi, Raggirare 6 gradi, Sapienza Magica 6 gradi

Talenti: Incantesimi Silenziosi

Conoscenze (arcane): 8 gradi.

Incantesimi : Capacità di lanciare incantesimi arcani o divini di 2° livello.

Speciale: Attacco Furtivo +2d6

Abilità di classe

Le abilità di classe del furfante magico (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Acrobazia (Des), Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Nuotare (For), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car), Rapidità di Mano (Des), Saltare (For), Sapienza Magica (Int), Scalare (For), Scassinare Serrature (Des), Utilizzare Corde (Des), Utilizzare Oggetti Magici (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del furfante magico.

Competenza nelle armi e nelle armature: I furfanti magici sono competenti in tutte le armi semplici, nelle armature leggere e in quelle medie. Al 1° livello, il furfante magico acquisisce competenza in un'arma esotica piccola o minuscola di sua scelta.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Un furfante magico continua a specializzarsi nello studio della magia. Quindi, quando un personaggio guadagna un nuovo livello dispari come furfante magico, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se il regolamento lo prevede) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia, scacciare non morti e così via), fatta eccezione per l'aumento del livello effettivo di incantatore. Se il furfante magico apparteneva a più di una classe di incantatori, deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di sciamano nomade prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Esperienza magica (Sop): Un furfante magico sviluppa progressivamente un talento per la magia che gli torna utile anche nelle situazioni più pratiche, influenzando il successo e l'effetto delle sue azioni. Può decidere di utilizzare uno slot incantesimo (o un incantesimo preparato, nel caso di quegli incantatori che preparano gli incantesimi anzitempo) per potenziare un'azione o una prova particolare. Usare questa capacità viene considerato un'azione di movimento. Ad ogni successivo livello dispari l'influenza di questa capacità si espande, come descritto di seguito. Nessun aspetto può essere utilizzato per più di una volta al giorno.

Al 1° livello, il furfante magico acquisisce un bonus di competenza a una singola prova di abilità pari al livello dello slot incantesimo. Qualsiasi abilità di classe del furfante magico può venire influenzata in questo modo. Qualsiasi abilità così potenziata viene considerata una capacità soprannaturale al fine di essere individuata magicamente o per altri effetti analoghi.

Al 3° livello, il furfante magico può aggiungere 1d6 ai danni del suo attacco furtivo per ogni

livello di slot incantesimo utilizzato. Ad esempio, se utilizza uno slot incantesimo di 4° livello, può aggiungere +4d6 ai danni del suo attacco furtivo. Dal momento che si tratta di un'azione di movimento, il furfante magico deve solitamente trovarsi già in posizione nel round in cui effettua l'attacco furtivo. L'effetto viene applicato solo per un attacco, e se l'attacco non va a segno, lo slot consumato viene sprecato.

Al 5° livello, il furfante magico può aggiungere un bonus al suo successivo tiro salvezza su Riflessi, pari al livello dello slot incantesimo consumato. Tale bonus dura per un numero di round pari al suo livello dell'incantatore, o finché non gli viene richiesto di effettuare un tiro salvezza sui Riflessi.

Al 7° livello, il furfante magico può aggiungere un bonus di schivare alla sua CA pari al livello di slot incantesimo utilizzato. Tal bonus dura per un numero di round pari al suo livello dell'incantatore, oppure fino alla volta successiva in cui viene attaccato.

Al 9° livello, il furfante magico può aggiungere un bonus cognitivo al suo successivo attacco di opportunità pari al livello di slot incantesimo utilizzato. Tale bonus dura per un numero di round pari al suo livello dell'incantatore, o finché il furfante magico non effettua un attacco di opportunità.

Incantesimo personale (Sop): Ogni furfante magico sviluppa uno stile o un modus operandi tutto suo, che identifica il suo operato in modo inequivocabile. L'espressione suprema di questo stile personale è il suo incantesimo personale. Il furfante magico sceglie un incantesimo conosciuto, di un livello inferiore di uno o più rispetto al livello massimo di incantesimi che gli è consentito conoscere. Ad esempio, se è in grado di lanciare incantesimi di 4° livello, potrà scegliere un incantesimo conosciuto di 3° livello o di livello inferiore. Tale incantesimo diventa il suo biglietto da visita, e può lanciarlo spontaneamente e senza bisogno di preparazione, come se fosse una capacità magica. Non consuma uno slot incantesimo e può essere scelto con un talento di metamagia applicato su di esso (il che modifica il suo livello, quindi deve trattarsi di un incantesimo di un ulteriore livello più basso rispetto al livello massimo di incantesimi conosciuti). L'incantesimo personale

Tabella 1-7: Furfante magico

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno
1°	+0	+0	+2	+2	Competenza nelle armi esotiche, esperienza magica (abilità)	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+0	+3	+3	Incantesimo personale 1 volta al giorno	-
3°	+2	+1	+3	+3	Esperienza magica (attacco furtivo)	+1 livello di classe esistente
4°	+3	+1	+4	+4	Incantesimo personale 2 volte al giorno	-
5°	+3	+1	+4	+4	Esperienza magica (eludere)	+1 livello di classe esistente
6°	+4	+2	+5	+5	Incantesimo personale 3 volte al giorno	-
7°	+5	+2	+5	+5	Esperienza magica (schivare prodigioso)	+1 livello di classe esistente
8°	+6	+2	+6	+6	Incantesimo personale 4 volte al giorno	-
9°	+6	+3	+6	+6	Esperienza magica (opportunismo)	+1 livello di classe esistente
10°	+7	+3	+7	+7	Incantesimo personale 5 volte al giorno	-

può essere sia divino che arcano, in base alla classe di incantatore principale del furfante magico.

Ad ogni livello successivo, il numero di volte al giorno in cui un furfante magico può lanciare il suo incantesimo personale aumenta di uno. Inoltre, quando raggiunge un livello in cui il numero di volte al giorno aumenta, può scegliere di cambiare il suo incantesimo personale con un altro, che andrà a sostituirsi all'incantesimo personale attuale. Tuttavia, il nuovo incantesimo deve appartenere alla stessa scuola di magia del precedente. Quindi, un furfante magico non può scambiare *oscurità* (un incantesimo di invocazione) con *velocità* (un incantesimo di trasmutazione).

Gli incantesimi personali consentono agli altri incantatori di riconoscere e identificare più rapidamente l'operato del furfante magico. Al fine di utilizzare Sapienza Magica per identificare l'incantesimo personale, l'incantatore che tenta l'identificazione ottiene un bonus alle sue prove di abilità pari a 1 + il modificatore di Carisma (se positivo) del furfante magico. L'aura di un incantesimo personale è sempre superiore di un grado (debole diventa moderata, moderata diventa forte, ecc) quando viene visualizzata da incantesimi come *individuazione del magico*.

KENDER CACCIATORE DI OMBRE

Il kender cacciatore di ombre, com'è tipico dei kender, emana curiosità e meraviglia in ogni sua azione. Tuttavia, a differenza della maggior parte dei suoi fratelli, il cacciatore di ombre si spinge oltre di un passo nella sua ricerca della conoscenza: si appella alle ombre dei morti e le consulta attingendo al misticismo in lui latente. Il cacciatore di ombre va in cerca di quelle anime vincolate a Krynn dal dolore e dal rimorso, e che per tale motivo non riescono a progredire verso la fase successiva del cammino delle anime.

Subito prima della Guerra delle Anime, molti kender cacciatori di ombre si fecero avanti affermando che i morti "si comportavano in modo strano", e che i loro stessi compagni non morti stavano assorbendo quel poco di energia mistica di cui erano dotati. Naturalmente, nessuno prestò attenzione ai kender cacciatori di ombre. Se l'avessero fatto, avrebbero scoperto la verità su ciò che stava accadendo ai morti di Krynn.

Ladri, bardi e nobili kender possono diventare con facilità dei cacciatori di ombre. Molti cacciatori di ombre diventano anche dei mistici multiclasse, al fine di sfruttare le proprie capacità al meglio.

I kender cacciatori di ombre vagano per tutto Ansalon, in cerca di nuovi "amici" non morti, spesso viaggiando in compagnia di altri kender o di membri di altre razze. È possibile trovare alcuni piccoli gruppi di cacciatori di ombre impegnati a vagare nelle cupe contrade di Nightlund, o a saltare di lapide in lapide nei cimiteri delle città più grandi, come Palanthas, Gwynned e Kalaman, nella speranza di trovare un'anima interessante, vincolata a questo mondo dal dolore, nella speranza di acquisire nuove conoscenze e poter condurre qualcuno degli spiriti irrequieti verso la pace.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un kender cacciatore di ombre, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Razza: Kender o mezzo-kender.

Abilità: Diplomazia 7 gradi, Osservare 6 gradi, Percepire Intenzioni 6 gradi, Raccogliere Informazioni 8 gradi, Raggirare 8 gradi.

Talenti: Tempra Possente, Volontà di Ferro.

Speciale: Deve aver incontrato una creatura non morta di intelligenza pari o superiore a 3.

Abilità di classe

Le abilità di classe del kender cacciatore di ombre (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Diplomazia (Car), Disattivare Congegni (Int), Equilibrio (Des), Muoversi Silenziosamente (Des), Nascondersi (Des), Osservare (Sag), Professione (Int), Raccogliere Informazioni (Car), Rapidità di Mano (Des), Sapienza Magica (Int), Scassinare Serrature (Des), Sopravvivenza (Sag), Utilizzare Corde (Des) e Utilizzare Oggetti Magici (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del kender cacciatore di ombre.

Competenza nelle armi e nelle armature: I kender cacciatori di ombre non ottengono alcuna competenza in armi o armature.

Scacciare non morti: Al primo livello, il kender cacciatore di ombre acquisisce la capacità di scacciare i non morti analoga a quella di un chierico di allineamento buono.

Vista della morte (Mag): Per un numero di volte al giorno pari al livello di classe, un kender cacciatore di ombre può effettuare *individuazione dei non morti* in modo analogo all'incantesimo omonimo, ma non ha bisogno di concentrarsi affinché l'effetto venga mantenuto per tutta la sua durata. Questa capacità viene utilizzata a un livello dell'incantatore pari alla metà del livello di personaggio del kender cacciatore di ombre.

Aura di innocenza (Sop): Al 2° livello, la natura innocente innata del kender finisce per influenzare in modo sottile anche la sua magia. Qualsiasi non morto ostile incorporeo nel raggio di 9 metri dal cacciatore di ombre deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello del cacciatore delle ombre + il modificatore di Carisma), altrimenti subisce un effetto pari a quello di un incantesimo *santuario* lanciato sul kender. Qualsiasi non morto incorporeo che superi il tiro salvezza diventa immune all'aura di innocenza del kender cacciatore di ombre per 24 ore.

Sussurri dei morti (Sop): Al 3° livello, ogni volta che il kender cacciatore di ombre si trova in un ambiente chiuso (un edificio, un dungeon, una caverna) in cui siano state uccise più di cinque persone, i rimasugli delle essenze dei morti gli parlano,

sussurrandogli i segreti riguardanti quel luogo e conferendogli un bonus cognitivo di +2 a tutte le prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. Tale bonus sale a +4 al 6° livello e a +6 al 9° livello.

Compagno spirito: A partire dal 4° livello, le imprese del kender cacciatore di ombre hanno suscitato l'interesse di uno spirito dalla mentalità simile alla sua ("spirito" inteso in senso letterale!). Il cacciatore di ombre acquisisce un gregario fantasma (vedi l'archetipo del fantasma nel *Manuale dei Mostri*) che lo seguirà fedelmente nel corso dei suoi viaggi. La creatura base deve essere dello stesso allineamento del kender cacciatore di ombre e deve partire con 3 DV in meno rispetto al livello del personaggio del kender cacciatore di ombre. Il fantasma deve appartenere a una delle razze seguenti: umano, elfo, nano, gnomo, kender, mezzogre. Se il compagno spirito di un cacciatore di ombre viene distrutto in modo permanente, il cacciatore non potrà ottenerne un altro finché non acquisisce un nuovo livello del personaggio. All'8° livello, il kender cacciatore di ombre acquisisce un secondo compagno spirito. I compagni spiriti effettuano il loro avanzamento come normali gregari.

Resistenza necromantica (Sop): A partire dal 5° livello, il kender cacciatore di ombre acquisisce un bonus sacro di +4 a tutti i tiri salvezza contro gli effetti della necromanzia.

Addestrare spiriti: A partire dal 7° livello, il legame di un kender cacciatore di ombre con il suo compagno spirito viene rafforzato al punto di essere in grado di conferire al compagno il proprio bonus di abilità per le prove di Rapidità di Mano e Scassinare Serrature, quando il compagno si manifesta.

Simbiosi spettrale: Al 10° livello, le possenti capacità del kender cacciatore di ombre nel campo della magia spirituale rafforzano e potenziano i suoi compagni spiriti, conferendo loro altri 2 Dadi Vita ciascuno. Tali Dadi Vita sono Dadi Vita da non morti generici, e influenzano il fantasma nel modo appropriato (vedi il *Manuale dei Mostri*). Inoltre, se un compagno spirito viene costretto ed effettuare la sua prova di ringiovanimento al momento della distruzione, il cacciatore di ombre può decidere di permettere al compagno spirito di usare il proprio bonus al tiro salvezza sulla Volontà invece del totale dei Dadi Vita del compagno spirito. Se il compagno spirito dovesse essere distrutto in modo permanente, il kender cacciatore di ombre perderà 200 punti esperienza per livello di cacciatore di ombre posseduto. Superando un tiro salvezza, ridurrà i danni della metà, fino a 100 PE per livello di cacciatore di ombre. La perdita di punti esperienza provocata dalla distruzione di un compagno spirito non può mai condurre alla perdita di un livello.

Tabella 1-8: Incantesimi al giorno del kender cacciatore di ombre

Livello	1°	2°	3°	4°
1°	0	-	-	-
2°	1	-	-	-
3°	1	-	-	-
4°	2	0	-	-
5°	2	1	-	-
6°	2	1	0	-
7°	3	2	1	-
8°	3	2	1	0
9°	3	2	2	1
10°	3	3	2	1

Tabella 1-9: Incantesimi conosciuti del kender cacciatore di ombre

Livello	1°	2°	3°	4°
1°	1*	-	-	-
2°	1	-	-	-
3°	1	-	-	-
4°	1	1*	-	-
5°	2	1	-	-
6°	2	1	1*	-
7°	2	1	1	-
8°	3	2	1	1*
9°	3	2	1	1
10°	3	2	2	1

*Purché il kender cacciatore di ombre disponga di un Carisma sufficiente a conferirgli un incantesimo bonus di questo livello.

Lista di incantesimi del kender cacciatore di ombre

Il kender cacciatore di ombre seleziona i suoi incantesimi dalla lista seguente:

1°–*cura ferite leggere, distruggere non morti, raggio di indebolimento, riposo inviolato, visione della morte.*

2°–*consacrare, cura ferite moderate, ristorare inferiore, tocco del ghoul.*

3°–*cura ferite gravi, fermare non morti, parlare con i morti, tocco del vampiro.*

4°–*cura ferite critiche, interdizione alla morte, neutralizza veleno, ristorare.*

Tabella 1-10: Kender cacciatore di ombre

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+2	+2	Scacciare non morti, vista della morte
2°	+1	+0	+3	+3	Aura di innocenza
3°	+2	+1	+3	+3	Sussurri dei morti +2
4°	+3	+1	+4	+4	Compagno spirito (1)
5°	+3	+1	+4	+4	Resistenza necromantica
6°	+4	+2	+5	+5	Sussurri dei morti +4
7°	+5	+2	+5	+5	Addestrare spiriti
8°	+6	+2	+6	+6	Compagno spirito (2)
9°	+6	+3	+6	+6	Sussurri dei morti +6
10°	+7	+3	+7	+7	Simbiosi spettrale

MAGO AUSILIARIO SOLAMNICO

– "Onore nella magia, onore nella vita."

I maghi Ausiliari Solamnici sono incantatori arcani che lavorano a sostegno dei Cavalieri di Solamnia. Anche se i maghi avevano già servito ufficiosamente in passato il cavalierato, fin dai giorni di Huma, i cavalieri erano sempre stati riluttanti ad accettare formalmente i maghi nelle loro fila. Tutto questo è cambiato dopo la Guerra delle Anime, quando i Cavalieri di Solamnia hanno finalmente riconosciuto di aver bisogno di membri di una provenienza più variegata.

Pur rispettando le tradizioni e non aprendo le loro fila agli incantatori, hanno creato un corpo ausiliario in cui maghi delle Vesti Bianche che seguano gli ideali Solamnici possono arruolarsi. I membri del Corpo Ausiliario Solamnico portano il simbolo del martin pescatore, godono dello stesso rispetto concesso agli Scudieri della Corona e devono formulare giuramento sul Codice Solamnico, secondo la formula *Est Sularus oth Mithas* ("il mio onore è la mia vita").

Il mago Ausiliario Solamnico è un membro del Corpo Ausiliario Solamnico. Il mago mette la sua potenza magica a disposizione dei Cavalieri di Solamnia nella loro lotta contro gli avversari più temibili, come i Signori Supremi dei Draghi e i Cavalieri di Neraka. I loro nemici giurati sono i Cavalieri della Spina.

Il mago Ausiliario Solamnico deve impegnarsi a fondo per dimostrare di rispettare le convinzioni dei Cavalieri di Solamnia, dal momento che i cavalieri tendono a diffidare per natura della magia arcana. Per tale motivo, il Corpo Ausiliario Solamnico si impegna duramente per guadagnarsi il rispetto dei Cavalieri di Solamnia. Tutti i suoi studi sono incentrati sui capisaldi degli ideali Solamnici: fedeltà, coraggio e giustizia.

I maghi del Corpo Ausiliario Solamnico rendono omaggio in particolar modo a due maghi che hanno aperto la strada che ora essi seguono: Magius, che era amico di Huma Dragonbane nel corso della Terza Guerra dei Draghi, e Palin Majere, che viaggiò al fianco dei suoi fratelli cavalieri negli anni precedenti alla Guerra del Caos. Entrambi questi famosi maghi vengono considerati maghi Ausiliari Solamnici onorari.

Dal momento che i Cavalieri di Solamnia si sono sempre dimostrati fedeli agli dei (molti di loro conservarono la loro fede anche nel corso delle assenze degli dei), soltanto quegli incantatori arcani che praticano la magia divina hanno il permesso di accedere all'organizzazione. Questo può a volte causare delle difficoltà ai maghi di allineamento buono, che devono giurare di anteporre gli interessi del cavalierato a quelli degli Ordini dell'Alta Stregoneria.

I maghi Ausiliari Solamnici sono pronti a sostenere i Cavalieri di Solamnia con la loro magia arcana, e si pongono come modelli impeccabili di onore, virtù e cavalleria. Le loro vite come membri del cavalierato non sono facili, tuttavia, dal momento che non vengono accettati fino in fondo dai loro confratelli cavalieri, specialmente dai membri più conservatori, devono lavorare assai duramente per guadagnarsi la fiducia dei loro commilitoni.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere un Mago Ausiliario Solamnico, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Legale buono.

Abilità: Concentrazione 8 gradi, Conoscenze (nobiltà) 4 gradi.

Talenti: Vincolo d'Onore, Volontà di Ferro.

Incantesimi : Capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello.

Speciale: Deve aver superato le Prove del Cavalierato ed essere accettato come membro del Corpo Ausiliario Solamnico.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mago Ausiliario Solamnico (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Cavalcare (Des), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Conoscenze (nobiltà) (Int),

TABELLA 1-11: MAGO AUSILIARIO SOLAMNICO

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Magia della lealtà	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Iniziativa eroica +1	+1 livello di classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Magia del coraggio	+1 livello di classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Iniziativa eroica +2	+1 livello di classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Magia della giustizia	+1 livello di classe esistente

Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Professione (Sag), Saltare (For) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del mago Ausiliario Solamnico.

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi Ausiliari Solamnici non ottengono alcuna competenza in armi o armature.

Magia della lealtà (Sop): Il mago Ausiliario Solamnico impara dai Cavalieri della Corona a sviluppare la virtù della lealtà. All'inizio del combattimento, il mago ausiliario Solamnico può scegliere un alleato a cui abbia giurato lealtà o sotto il quale stia prestando servizio. Quando il mago utilizza la magia per proteggere, difendere o sostenere quell'alleato, la CD dei tiri salvezza dei suoi incantesimi viene incrementata di +2. Inoltre, tutti i tiri salvezza effettuati dal mago Ausiliario Solamnico contro gli effetti di influenza mentale mentre è impegnato a difendere o a proteggere il suo alleato designato ottengono un bonus di +2.

Iniziativa eroica (Str): Al 2° livello, un mago Ausiliario Solamnico ottiene un bonus di +1 alle prove di iniziativa. Tale bonus sale a +2 al 4° livello.

Magia del coraggio (Sop): Il mago Ausiliario Solamnico impara dai Cavalieri della Spada a sviluppare la virtù del coraggio. Diventa così immune agli effetti della paura e può aggiungere il suo modificatore di Saggezza (se è positivo) come bonus sacro alle sue prove di Sapienza Magica quando tenta di identificare e di contrastare qualsiasi incantesimo basato sulla paura.

Magia della giustizia (Sop): Il mago Ausiliario Solamnico impara dai Cavalieri della Rosa a sviluppare la virtù della giustizia. Il mago Ausiliario Solamnico può scegliere un avversario per combattimento che sia ricercato dai Cavalieri di Solamnia per essere portato davanti alla giustizia. Contro quell'avversario, le CD dei tiri salvezza di tutti gli incantesimi del mago Ausiliario Solamnico vengono incrementate di +2. Il mago deve essere consapevole dell'identità dell'avversario e l'avversario deve essere consapevole della presenza del mago. L'effetto dura fino alla fine dell'incontro.

Mago da guerra

"Non mi importa qual è il tuo nome, Rosso. Non voglio neppure conoscerlo. Se sopravviverai alle prime tre o quattro battaglie, forse mi prenderò la briga di scoprire quale esso sia. Ma non prima. Un tempo avevo l'abitudine di imparare i nomi, ma poi ho scoperto che è soltanto una dannata perdita di tempo. Perché non appena comincio a conoscere uno sputabudella, lui mi muore fra le mani. Quindi adesso non mi prendo più questo fastidio."

– Horkin, Maestro di Stregoneria
I Fratelli in Armi di Margaret Weis & Don Perrin

I maghi da guerra sono i signori della strategia magica, pronti a utilizzare la loro potenza arcana per rovesciare le sorti di una battaglia. I maghi da guerra possono usare le loro capacità al servizio di numerose cause e contro gli avversari più disperati, e sono esistiti fin da prima dei tempi di Magius.

I maghi da guerra sono presenti in molti gruppi diffusi in ogni zona di Ansalon, sia che si tratti di maghi delle Vesti Bianche al servizio delle forze di Whitestone, di maghi delle Vesti Nere al servizio degli eserciti dei draghi o di stregoni della Legione in lotta contro le forze dei Signori Supremi dei Draghi. I maghi da guerra possono anche agire per proprio conto, fungendo da mercenari e unendosi alle fila di qualsiasi organizzazione militare.

I maghi e gli stregoni sono le classi che più comunemente scelgono la classe di prestigio del mago da guerra. Gli stregoni sono tenuti in gran conto per la loro capacità di lanciare incantesimi sul momento e per non essere vincolati a un libro di incantesimi. I maghi sono apprezzati per la vasta gamma di incantesimi a cui possono attingere. Anche i bardi possono scegliere la classe di prestigio del mago da guerra, pronti a cantare ballate di guerra per ispirare i loro alleati e a usare allo stesso tempo la magia per difenderli.

Il mago Raistlin Majere per un periodo studiò per diventare mago da guerra, quando lavorava come mercenario assieme a suo fratello Caramon. Forse il più famoso mago da guerra di tutti i tempi è il mago Magius, che combatté al fianco di Huma nel corso della Terza Guerra dei Draghi.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Abilità: Concentrazione 8 gradi, Sapienza Magica 8 gradi.

Table 1-12: Mago da Guerra

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	Aegis arcano (1 alleato), magia da battaglia +1	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Incantatore corazzato (-5%), metamagia	+1 livello di classe esistente
3°	+1	+3	+1	+3	Aegis arcano (2 alleati), magia da battaglia +2	+1 livello di classe esistente
4°	+2	+4	+1	+4	Incantatore corazzato (-10%), metamagia	+1 livello di classe esistente
5°	+2	+4	+1	+4	Aegis arcano (3 alleati), magia da battaglia +3	+1 livello di classe esistente

Talenti: Arma Focalizzata, Escludere Materiali, Incantare in Combattimento.

Incantesimi : Capacità di lanciare incantesimi arcani di 3° livello.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mago da guerra (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (qualsiasi) (Int), Guarire (Sag), Professione (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Competenza nelle armi e nelle armature: I maghi da guerra non ottengono alcuna competenza in armi e armature.

Incantesimi al giorno: Un mago da guerra acquisisce nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (poteri del famiglio aumentati, talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via).

Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori prima di diventare un mago da guerra, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di mago da guerra prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Aegis arcano (Sop): Il mago da guerra può designare un singolo alleato entro un raggio di 9 metri e aggiungere il suo modificatore di Carisma (se positivo) come bonus morale alla CA dell'alleato in questione. Ad ogni successivo livello dispari (al 3° e al 5° livello) il numero di alleati che è possibile aiutare in questo modo aumenta di 1.

Magia da battaglia (Str): Al 1° livello, il mago da guerra aumenta l'efficacia dei suoi incantesimi da combattimento. Qualsiasi incantesimo lanciato dal mago da guerra che infligga danni ottiene un bonus di +1 per ogni dado di danno. Al 3° livello tale bonus diventa di +2 e al 5° livello di +3.

Incantatore corazzato (Str): Un mago da guerra è più abile degli altri a lanciare incantesimi arcani mentre indossa un'armatura. Al 2° livello, il mago da guerra riduce la possibilità di fallimento di incantesimi arcani per l'armatura indossata del -5%. Al 4° livello tale capacità diventa del -10%. Tale capacità è cumulativa a eventuali benefici provenienti da altre classi, come ad esempio dalla classe di prestigio del Cavaliere della Spina (va specificato che questo non annulla le restrizioni relative alle armature di altre classi, come ad esempio i Maghi dell'Alta Stregoneria).

Metamagia (Str): Un mago da guerra impara a usare i suoi incantesimi al massimo dell'efficacia contro i suoi nemici. Al 2° livello, e poi di nuovo al 4°, il mago da guerra acquisisce un talento bonus di metamagia selezionato dalla lista seguente: Incantesimi Ampliati, Incantesimi Ingranditi, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati.

Maghi da guerra multiclasse

I Maghi dell'Alta Stregoneria e i Cavalieri della Spina possono acquisire livelli della classe di prestigio del mago da guerra come multiclasse senza alcuna penalità.

Mastro ambasciatore

Il mastro ambasciatore è un individuo dotato della capacità di seguire delicate missioni diplomatiche, negoziati difficoltosi e di mettere in atto politiche di governo efficaci, tutte abilità tenute in gran conto in un mondo lacerato dalla guerra. Un tale individuo può fungere da rappresentante di un principe in terre lontane e spesso in una corte ostile. Può agire negli interessi del suo signore oppure perseguire i propri scopi, nel caso in cui le proprie ambizioni prevarichino la sua fedeltà. Quali che siano le sue motivazioni, le sue abilità in campo diplomatico rimangono eccezionali.

Tutti i mastri ambasciatori sono esperti di intrighi politici, nella stipulazione di accordi e trattati e nella comprensione delle mentalità straniere. Il mastro ambasciatore possiede la capacità di condurre un regno alla ricchezza o alla rovina con la scelta di una singola frase.

I nobili, i ladri e i bardi sono i migliori mastri ambasciatori, dal momento che dispongono di un considerevole background di abilità e delle capacità complementari alla natura diplomatica di questa classe. I chierici, i mistici, i maghi e gli stregoni sono a loro volta dei buoni candidati, anche se la loro fedeltà potrebbe entrare in conflitto con altri vincoli, in caso di priorità arcane o religiose. Le classi più orientate alla vita selvaggia come i barbari o i ranger sono le meno adatte al ruolo di mastro ambasciatore, a causa dei loro requisiti sociali.

I mastri ambasciatori sono avventurieri ideali, in quanto vengono spesso inviati in terre e regioni lontane per portare a termine missioni diplomatiche o per agire per conto del proprio signore e padrone. È possibile incontrare i mastri ambasciatori PNG nelle corti straniere, intenti a manipolare gli eventi della nobiltà locale o a rappresentare gli interessi di una nazione nei periodi di crisi. I mastri ambasciatori sono contatti eccellenti per quei gruppi di avventurieri desiderosi di avere notizie da casa.

Dado Vita: d6.

Requisiti

Per aspirare ad essere un mastro ambasciatore, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non caotico.

Linguaggi: Deve essere in grado di parlare, leggere e scrivere due linguaggi in aggiunta al Comune e al suo linguaggio razziale.

Abilità: Conoscenze (nobiltà e regalità) 8 gradi, Diplomazia 8 gradi, Percepire Intenzioni 8 gradi, Raccogliere Informazioni 4 gradi, Raggirare 4 gradi.

Speciale: Deve avere ottenuto un titolo diplomatico o una posizione che ha consentito al personaggio di risolvere una questione politica o diplomatica.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mastro ambasciatore (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artista della Fuga (Des), Ascoltare (Sag), Camuffare (Car), Conoscenze (tutte le abilità scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Falsificare (Int), Intimidire (Car), Osservare (Sag), Parlare Linguaggi, Percepire Intenzioni (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car) e Valutare (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

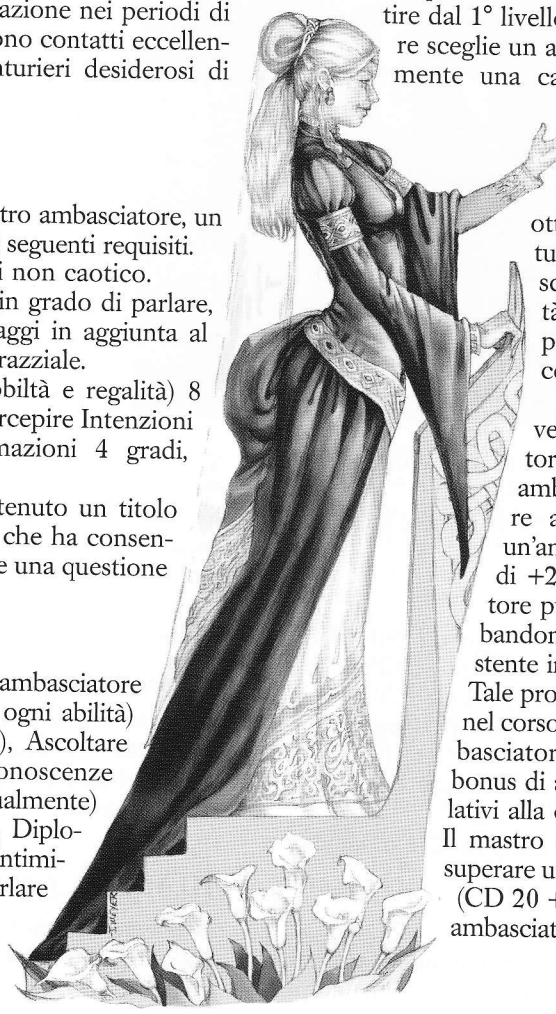
Punti abilità ad ogni livello: 6 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del mastro ambasciatore.

Competenza nelle armi e nelle armature: I mastri ambasciatori non ottengono alcuna competenza in armi o armature.

Ambasciata preferita (Str): Un mastro ambasciatore diventa estremamente familiare con l'ambiente politico al quale viene assegnato e impara in fretta ad adattarsi alle abitudini inconsuete e alle peculiarità della vita di corte. A partire dal 1° livello, il mastro ambasciatore sceglie un ambiente politico, solitamente una capitale o un regno, al quale è stato assegnato come ambasciatore. Quando si trova in tale ambiente, ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Conoscenze (nobiltà e regalità), Diplomazia, Percepire Intenzioni e Raccogliere Informazioni.



Al 4°, al 7° e al 10° livello il mastro ambasciatore può acquisire nuove ambasciate preferite oppure aumentare il bonus di un'ambasciata già esistente di +2. Un mastro ambasciatore può anche tentare di abbandonare un'ambasciata esistente in cambio di una nuova. Tale processo richiede un mese, nel corso del quale il mastro ambasciatore perde tutti i suoi bonus di ambasciata preferita relativi alla corte che sta lasciando. Il mastro ambasciatore deve poi superare una prova di Diplomazia (CD 20 + il bonus della vecchia ambasciata preferita).

Tabella 1-13: Mastro ambasciatore

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale
1°	+0	+0	+0	+2	Ambasciata preferita, empatia istintiva
2°	+1	+0	+0	+3	Seguito +1
3°	+2	+1	+1	+3	Linguaggio bonus
4°	+3	+1	+1	+4	Ambasciata preferita
5°	+3	+1	+1	+4	Seguito +2
6°	+4	+2	+2	+5	Linguaggio bonus
7°	+5	+2	+2	+5	Ambasciata preferita
8°	+6	+2	+2	+6	Seguito +3
9°	+6	+3	+3	+6	Linguaggio bonus
10°	+7	+3	+3	+7	Ambasciata preferita

Se supera la prova, è riuscito a stabilire una nuova ambasciata preferita con un bonus pari a quello dell'ambasciata preferita precedente.

Anche in tempo di guerra, di scontri o di rivoluzione, il mastro ambasciatore non perde il suo bonus di ambasciata preferita, grazie alla sua capillare comprensione del mutevole clima politico. Tuttavia, la difficoltà di eventuali azioni diplomatiche in tale ambiente potrebbe farsi più alta.

Empatia istintiva (Str): Un mastro ambasciatore deve essere ricettivo nei confronti di idee, culture e convinzioni diverse dalle sue al fine di avere successo nella sua carriera. Quando interagisce con un soggetto appartenente a una cultura, una razza, un allineamento politico o una religione diversa dalla propria, può effettuare una prova di Percepire Intenzioni per ottenere informazioni dal linguaggio gestuale, dagli indizi non verbali, dall'atteggiamento e dalle peculiarità culturali del soggetto.

Questa capacità è simile alla capacità di conoscenze bardiche del bardo, ma è più immediata e diretta, e richiede almeno dieci minuti di conversazione serrata o di osservazione ravvicinata dell'individuo in questione. La CD della prova di Percepire Intenzioni dipende dal tipo di informazioni che il mastro ambasciatore sta cercando di ottenere, e viene riassunta nella tabella sottostante. L'informazione ottenuta deve essere riconducibile a un contesto o a un'usanza culturale locale, e raramente dovrebbe essere composta da più di una manciata di nozioni focali, ma dovrebbe essere sufficiente a fornire al mastro ambasciatore un'idea del background dell'individuo.

TABELLA 1-14: EMPATIA ISTINTIVA

CD	Tipo di conoscenza
10	Di comune diffusione, conosciuta almeno da una cospicua minoranza della cultura del soggetto
20	Non comune ma rintracciabile, conosciuta a livello privato o di una qualche rilevanza nella cultura del soggetto
25	Oscura, attentamente protetta o in qualche modo estranea alla cultura del soggetto
30	Estremamente oscura, forse tenuta in gran segreto o un tabù della cultura del soggetto

Seguito (Str): Molti mastri ambasciatori preferiscono viaggiare con il proprio personale di supporto, che può comprendere assistenti, guardie del corpo, esperti e consiglieri. Al 2° livello il mastro ambasciatore acquisisce a tutti gli effetti il talento Autorità, e il suo punteggio di Autorità viene incrementato di un bonus di +1. Tale bonus sale a +2 al 5° livello e a +3 all'8° livello. Se il mastro ambasciatore possiede già il talento Autorità, acquisisce comunque il bonus di autorità, ma non ottiene altri benefici aggiuntivi.

Linguaggio bonus (Str): Il mastro ambasciatore deve essere estremamente abile nelle lingue al fine di svolgere il suo dovere presso le corti straniere. Al 3° livello, e poi di nuovo al 6° e al 9° livello, può scegliere un nuovo linguaggio.

Mistico della Cittadella

I Mistici della Cittadella portano la compassione in un mondo segnato dalla sofferenza, in qualità di discepoli che hanno studiato alla Cittadella della Luce sotto la guida della Prima Maestra e coloro che operano all'interno della Cittadella. Fanno uso delle loro abilità curative e del potere del loro cuore per assistere i bisognosi, sia che si tratti di profughi in fuga dalla tirannia dei Signori Supremi dei Draghi che di nobili e governatori dei popoli liberi in cerca di aiuto e consigli.

I mistici sono indubbiamente la classe più qualificata a diventare mistici della Cittadella. Questa classe a volte attira anche ranger, monaci, paladini e altri individui interessati ad avanzare nel loro cammino spirituale, ma solitamente alcuni livelli come mistico sono comunque necessari. Non è raro che qualche personaggio multiclasse scelga di acquisire questa classe, dal momento che ogni Mistico della Cittadella proviene da un passato e da una storia tra le più disparate.

I Mistici della Cittadella PNG vengono inviati dai loro superiori in ogni luogo di Ansalon, mentre altri rimangono nella Cittadella per aiutare ad addestrare i nuovi studenti. È possibile incontrare i Mistici della Cittadella ovunque siano presenti uomini liberi, al servizio delle vite degli innocenti e pronti a rischiare la loro vita nelle zone più pericolose. Jasper Fireforge è un buon esempio di Mistico della Cittadella.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un Mistico della Cittadella, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Bonus al tiro salvezza base: Volontà +4.

Abilità: Conoscenze (religioni) 8 gradi, Diplomazia 4 gradi, Guarire 8 gradi.

Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello senza preparazione, compresi almeno due incantesimi diversi della sottoscuola di Evocazione (guarigione).

Speciale: Avere completato gli studi alla Cittadella della Luce.

Abilità di classe

Le abilità di classe del Mistico della Cittadella (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Percepire Intenzioni (Sag) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del Mistico della Cittadella.

Competenza nelle armi e nelle armature: I Mistici della Cittadella non ottengono alcuna competenza in armi o armature.

Incantesimi al giorno: Un Mistico della Cittadella continua ad addestrarsi rigorosamente

nell'uso della magia divina. Quindi, quando un personaggio guadagna un nuovo livello come Mistico della Cittadella, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti di metamagia, capacità di scacciare non morti e così via), fatta eccezione per l'aumento del livello effettivo di incantatore. Se il Mistico della Cittadella apparteneva a più di una classe di incantatori divini, deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di Mistico della Cittadella prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Restrizione necromantica: Ai Mistici della Cittadella è vietato lanciare incantesimi necromantici, di morte o malvagi, sia che si tratti di domini di tali incantesimi dalla scuola di Necromanzia che di incantesimi caratterizzati dal descrittore di Male o Morte. Se il Mistico della Cittadella conosce già degli incantesimi che corrispondono a questa descrizione e li lancia consapevolmente, rischia di perdere il suo status come Mistico della Cittadella (vedi *Ex Mistici della Cittadella*, sotto).

Dominio: Al 1° livello, il Mistico della Cittadella acquista padronanza di una delle varie forme di misticismo. Può scegliere un nuovo dominio clericale tra quelli della seguente lista: Alterazione, Animali, Bene, Incanalamento, Intuizione, Meditazione, Mentalismo, Ristoro, Sensitività, Sole o Vegetali. Il Mistico della Cittadella acquisisce il potere concesso relativo a questo nuovo dominio e, se possiede livelli come mistico, acquisisce gli incantesimi di dominio come incantesimi bonus in aggiunta a quelli che già conosce. Tuttavia, non acquista alcun incantesimo al giorno aggiuntivo dal dominio bonus.

Quei Mistici della Cittadella che già possiedono il dominio del Sole come mistici, o che lo acquisiscono come dominio bonus, aggiungono i propri livelli di Mistico della Cittadella ai loro livelli di mistico ai fini di utilizzare la capacità di scacciare non morti.

Grazia del cuore (Sop): I Mistici della Cittadella imparano ad attingere alla forza del loro spirito e della loro dedizione che consente loro di affrontare anche le prove più dure. Al 4° livello, e poi di nuovo all'8° livello, il Mistico della Cittadella sceglie un tipo di tiro salvezza (Volontà, Riflessi o Tempra) al quale aggiungere il suo bonus di Carisma. Non può scegliere lo stesso tiro salvezza una seconda volta.

Reputazione (Str): La Cittadella della Luce è famosa per difendere i poveri, i disperati e gli sventurati, oltre che a fungere da ispiratrice per i sovrani dei popoli liberi di Ansalon. Qualsiasi Mistico della Cittadella può aggiungere il bonus di reputazione indicato alle proprie prove di abilità basate sul Carisma quando interagisce con prigionieri, contadini e profughi, o con sovrani, nobili e figure autorevoli. Tale bonus viene però applicato come penalità quando il Mistico della Cittadella deve interagire con i nemici della Cittadella (come ad esempio i Cavalieri di Neraka).

Segreto del mistico (Str): Al 3° livello, e poi ad ogni livello dispari successivo (al 5°, al 7° e al 9°) il Mistico della Cittadella accresce la sua capacità di plasmare e incanalare l'energia mistica. Ogni volta che apprende un segreto, può modificare permanentemente uno degli incantesimi che conosce con il talen-

Tabella 1-15: Mistico della Cittadella

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	Dominio	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Reputazione +2	+1 livello di classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Segreto del mistico	+1 livello di classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Grazia del cuore	+1 livello di classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Segreto del mistico	+1 livello di classe esistente
6°	+4	+5	+2	+5	Reputazione +4	+1 livello di classe esistente
7°	+5	+5	+2	+5	Segreto del mistico	+1 livello di classe esistente
8°	+6	+6	+2	+6	Grazia del cuore	+1 livello di classe esistente
9°	+6	+6	+3	+6	Segreto del mistico	+1 livello di classe esistente
10°	+7	+7	+3	+7	Reputazione +6	+1 livello di classe esistente

to di metamagia Incantesimi Potenziat. o Incantesimi Estesi senza dover pagare alcun incremento aggiuntivo come livello di incantesimo. Non è necessario che possieda i talenti di metamagia in questione al fine di beneficiare di questa capacità.

Ex Mistici della Cittadella: Se un Mistico della Cittadella si volge al male o tradisce la filosofia della Cittadella della Luce, perde tutta la sua reputazione e i benefici della grazia del cuore che ha acquisito finora e non può più progredire come Mistico della Cittadella. Inoltre, qualsiasi bonus di reputazione di cui disponesse viene invece applicato come penalità alle sue prove di abilità basate sul Carisma quando deve trattare con le autorità dei popoli liberi, inclusi i Cavalieri di Solamnia, finché non si riconcilia con la Cittadella della Luce.

Mistico della Legione

I mistici della Legione sono la spina dorsale spirituale della Legione d'Acciaio. Tali mistici cercano di incarnare gli ideali dal Testamento lasciato da Sara Dunstan, la fondatrice della Legione, attingendo alla loro fede e alla loro dedizione allo spirito dell'Ordine al fine di poter compiere miracoli. I mistici della Legione, che comprendono sia ex Cavalieri del Teschio che giovani aspiranti mistici intenzionati a liberare Ansalon dal misticismo oscuro, lavorano senza tregua per far sì che il male si ritorca contro se stesso e per proteggere i deboli e gli innocenti.

I mistici sono i personaggi più indicati ad acquisire livelli in questa classe. Il requisito di incantatore divino implica che quei personaggi che non sono incantatori dovranno acquisire livelli da mistico prima di poter aspirare ad acquisire tale classe. Le opzioni multiclasse più comuni sono mistici/ladri e mistici/nobili.

È possibile incontrare i mistici della Legione PNG di alto livello tra gli Anziani della Legione, impegnati a diffondere informazioni vitali riguardo le attività dei Signori Supremi dei Draghi e dei Cavalieri di Neraka. Un mistico della Legione PNG di alto livello può fungere da mentore per un mistico della Legione PG, offrendo aiuto di tanto in tanto o inviando il personaggio ad affrontare le minacce che incombono sui popoli liberi o a strappare informazioni ai Cavalieri del Teschio.

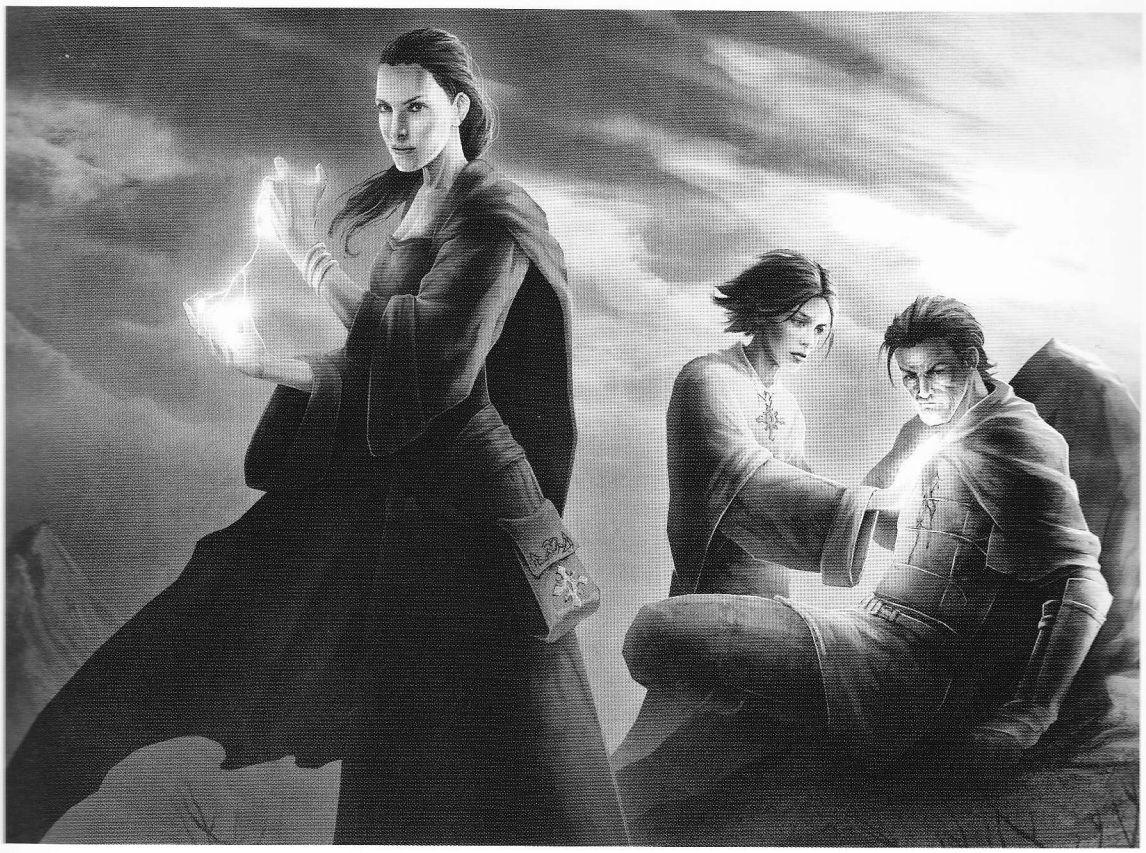
Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere un mistico della Legione, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Tabella 1-16: Mistico della Legione

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/conosciuti
1°	+0	+2	+0	+2	Coraggio del Testamento	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+3	+0	+3	Forza del Testamento	+1 livello di classe esistente
3°	+2	+3	+1	+3	Consapevolezza del Testamento	+1 livello di classe esistente
4°	+3	+4	+1	+4	Virtù del Testamento	+1 livello di classe esistente
5°	+3	+4	+1	+4	Giustizia del Testamento	+1 livello di classe esistente



Allineamento: Qualsiasi buono.
Bonus al tiro salvezza base: Volontà +6.
Talenti: Volontà di Ferro.
Abilità: Conoscenze (religioni) 6 gradi, Guarire 6 gradi, Percepire Intenzioni 6 gradi.
Incantesimi: Capacità di lanciare incantesimi divini di 2° livello senza preparazione.
Speciale: Deve possedere la capacità di classe conoscenze della legione.

Abilità di classe

Le abilità di classe del mistico della Legione (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Cercare (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio del mistico della Legione.

Competenza nelle armi e nelle armature: I mistici della Legione non ottengono alcuna competenza in armi o armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Un mistico della Legione continua a sviluppare i suoi talenti divini, molti dei quali derivano dalla decifrazione degli scritti mistici dei Cavalieri del Teschio. Quando un mistico della Legione guadagna un nuovo livello, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se il regolamento lo prevede) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (scacciare non morti, talenti bonus e così via). Se il personaggio apparteneva a più di una classe di incantatori divini prima di diventare un mistico della Legione, il giocatore deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di mistico della Legione prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Coraggio del Testamento (Sop): Al 1° livello, un mistico della Legione impara a incarnare l'ideale del coraggio e a fare la cosa giusta, accettandone tutte le conseguenze. Acquisisce immunità alla paura e quegli alleati entro un raggio di 9 metri consapevoli della sua presenza ottengono un bonus di +4 ai tiri salvezza contro la paura.

Forza del Testamento (Sop): Al 2° livello, un mistico della Legione acquisisce la capacità di attingere letteralmente alla forza della propria autoconsapevolezza. Per una volta al giorno, può aggiungere il suo bonus di Carisma o Intelligenza, scegliendo il più alto, al suo punteggio di Forza come bonus di potenziamento. Tale effetto perdura per un round per ogni livello di mistico della Legione posseduto.

Consapevolezza del Testamento (Sop): Al 3° livello, un mistico della Legione apprende a rimanere sempre allerta di fronte ai pericoli e alle ingiustizie. Aggiunge il suo livello di mistico della Legione a tutte le prove di Ascoltare, Cercare, Osservare e Percepire Intenzioni, e acquisisce un bonus cognitivo alle sue prove di Iniziativa pari al suo modificatore di Saggezza.

Virtù del Testamento (Sop): Al 4° livello, un mistico della Legione impara a incarnare l'ideale del rispetto per tutte le forme di virtù. Acquisisce immunità agli effetti di *charme* e di compulsione, e quegli alleati che si trovano entro 9 metri da lui e che sono consapevoli della sua presenza acquisiscono un bonus di +4 ai tiri salvezza contro *charme* e compulsione.

Giustizia del Testamento (Sop): Al 5° livello, un mistico della Legione acquisisce la capacità di impartire la giustizia e di allontanare dagli altri la falsità. Per una volta al giorno, il mistico può tentare di punire il male, aggiungendo il suo bonus di Saggezza ai suoi tiri per colpire e al suo livello di personaggio ai tiri per i danni. Se colpisce un personaggio non malvagio, la capacità non funziona e viene comunque consumata per quel giorno. Inoltre, il mistico della Legione può effettuare *rivela bugie* per un numero di volte al giorno pari al suo punteggio di Saggezza (se ne ha uno).

Ex mistici della Legione: Un mistico della Legione che si volga al male o che conduca un attacco contro la Legione d'Acciaio, contro un suo membro o contro coloro che la Legione protegge, perde tutte le sue capacità di classe e non può più progredire come mistico della Legione finché non avrà portato a termine un'espiazione adeguata (vedi l'incantesimo *espiazione* nel *Manuale del Giocatore*).

Sciamano nomade

Gli sciamani nomadi sono il cuore spirituale delle tribù nomadi di Ansalon, pronti a guidare il loro popolo con un'acuta consapevolezza del mondo degli spiriti e della saggezza a cui è possibile attingere attraverso di esso. Molti sciamani nomadi vengono preparati fin dall'infanzia a svolgere questo nobile compito, mentre altri accettano questa responsabilità solo con riluttanza.

Il principale dovere di uno sciamano è di collaborare con il capo del clan per guidare la tribù, e di fungere da consigliere più vicino e fidato del capo. Lo sciamano offre anche sostegno spirituale, conforto e ispirazione ai membri del clan.

I mistici e i druidi sono ottimi sciamani nomadi, grazie alla natura della loro esperienza già acquisita. I ranger e i barbari potrebbero decidere, prima o poi, di seguire il sentiero dello sciamano, ma il resto delle classi è troppo impegnata a perseguire i propri obiettivi, o priva della mentalità necessaria.

È possibile incontrare gli sciamani nomadi in quasi ogni tribù o clan dell'Era dei Mortali, al servizio dei capi tribù nomadi, pronti a offrire consigli spirituali.

Dado Vita: d8.

Requisiti

Per aspirare ad essere uno sciamano nomade, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Bonus al tiro salvezza base: Volontà +4.

Talenti: Allerta

Abilità: Conoscenze (natura) 8 gradi. Conoscenze (religioni) 4 gradi, Sopravvivenza 4 gradi.

Incantesimi : Capacità di lanciare incantesimi divini di 3° livello.

Speciale: Deve essere cresciuto in una cultura nomade e appartenere a una tribù o a un clan di nomadi.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello sciamano nomade (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Addestrare Animali (Car), Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (natura) (Int), Conoscenze (religioni) (Int), Diplomazia (Car), Guarire (Sag), Nuotare (For), Professione (Sag),

TABELLA 1-17: SCIAMANO NOMADE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Vista spirituale, visione totemica	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Scacciare/intimorire spiriti	+1 livello di classe esistente
3°	+2	+1	+1	+3	Visione totemica	+1 livello di classe esistente
4°	+3	+1	+1	+4	Corpo spirituale 1 volta al giorno	+1 livello di classe esistente
5°	+3	+1	+1	+4	Visione totemica	+1 livello di classe esistente
6°	+4	+2	+2	+5	Corpo spirituale 2 volte al giorno	+1 livello di classe esistente
7°	+5	+2	+2	+5	Visione totemica	+1 livello di classe esistente
8°	+6	+2	+2	+6	Corpo spirituale 3 volte al giorno	+1 livello di classe esistente
9°	+6	+3	+3	+6	Visione totemica	+1 livello di classe esistente
10°	+7	+3	+3	+7	Corpo spirituale 4 volte al giorno	+1 livello di classe esistente

Sapienza Magica (Int) e Sopravvivenza (Sag). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dello sciamano nomade.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli sciamani nomadi sono competenti nelle armature leggere e negli scudi. Sono inoltre competenti nell'uso delle armi in base alla loro regione nativa, come di seguito indicato:

Deserto: Arco corto, frusta, lancia corta, lancia da cavaliere, pugnale, scimitarra.

Foresta: Arco corto, ascia, ascia da lancio, cerbottana, fionda, randello, randello pesante.

Montagna: Arco corto, ascia, ascia da battaglia, ascia da lancio, cerbottana, falcetto, lancia corta.

Pianura: Arco corto, catena chiodata, frusta, lancia da cavaliere, lancia lunga, randello, randello pesante,

Tundra: Ascia da battaglia, randello, ascia, balestra leggera, piccone leggero, lancia corta.

I voti tribali e spirituali di uno sciamano nomade gli impediscono di usare armi non tribali, o armature superiori a quelle leggere. Se lo sciamano nomade subisce già delle limitazioni in base ad altre classi, dovrà continuare ad osservare anche quelle limitazioni, in aggiunta a quelle imposte dalla sua classe di sciamano nomade.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Uno sciamano nomade continua ad esplorare e ad approfondire lo studio della magia divina. Quindi, quando un personaggio guadagna un nuovo livello come sciamano nomade, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno (e incantesimi conosciuti, se è un mistico) come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore divino a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti bonus di metamagia, *forma selvatica* e così via), fatta eccezione per l'aumento del livello effettivo di incantatore. Se lo sciamano nomade apparteneva a più di una classe di incantatori divini, deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di sciamano nomade prima di determinare i suoi incantesimi al giorno. Quei mistici che acquisiscono questa classe di prestigio devono scegliere i loro nuovi incantesimi conosciuti dalla lista di incantesimi del druido quando avanzano di un livello effettivo di incantatore. Possono anche ricorrere alla lista di incantesimi da druido invece di quella da chierico quando sostituiscono incantesimi conosciuti in precedenza, come descritto alla voce del mistico nel volume dell'*Ambientazione di* DRAGONLANCE.

Vista spirituale (Sop): Al 1° livello, uno sciamano nomade è in grado di vedere le creature eteree con la stessa facilità con cui vede le creature e gli oggetti materiali. Riesce a distinguere le une dalle altre grazie all'alone sfocato e indistinto che avviluppa le creature eteree.

Visione totemica (Sop): A partire dal 1° livello, e ad ogni altro livello dispari successivo (al 3°, al 5°, al 7° e al 9°), uno sciamano nomade ottiene saggezza e guida soprannaturale dagli spiriti che gli fanno visita nei suoi sogni ad occhi aperti. Tali visioni gli conferiscono vari benefici e capacità, in base al tipo di spirito che impartisce o invia la visione. Ogni volta che lo sciamano nomade acquisisce questa capacità, sceglie una nuova visione totemica dalla tabella sottostante. Le visioni che può selezionare sono definite dal suo livello di classe più il suo modificatore di Saggezza.

Scacciare/Intimorire spiriti (Sop): Al 2° livello, uno sciamano nomade acquisisce la capa-

Tabella 1-18: Visioni totemiche dello sciamano nomade

Livello + mod. di Sag	Visione	Effetto
1	Conoscenza ancestrale	Acquisisce 4 gradi in una qualsiasi abilità di Artigianato, Conoscenze o Professione in cui non ha alcun grado.
2	Astuzia animale	Bonus di +2 alle prove di iniziativa.
3	Dono della terra	Bonus di +2 alle prove di Sopravvivenza nel proprio tipo di terreno tribale (foresta, montagna ecc.)
4	Consapevolezza animale	Bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare.
5	Provvidenza ancestrale	Bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e sui Riflessi.
6	Dono delle terre selvagge	Bonus di +1 ai tiri per colpire e ai danni effettuati sul proprio tipo di terreno tribale.
7	Furia animale	Acquisisce la capacità di ira del barbaro del proprio livello di classe. Se possiede già questa capacità, può usarla una volta in più al giorno.
8	Potenza ancestrale	Aggiunge un bonus intrinseco di +1 al punteggio di Forza, Destrezza o Costituzione (il giocatore ne sceglie uno).
9	Dono degli elementi	Acquisisce resistenza all'energia pari a 5 + il bonus di Saggezza contro due attacchi ad energia (freddo, fuoco, elettricità). Se il personaggio possiede già quel tipo di resistenza all'energia, lo incrementa del suo bonus di Saggezza. Se il bonus di Saggezza cambia, la resistenza all'energia cambia di conseguenza.
10	Visione degli spiriti	Acquisisce visione del vero come capacità magica, da utilizzare 1 volta al giorno al proprio livello dell'incantatore.

cità di scacciare o intimorire gli spiriti indesiderati o altre minacce incorporee allo stesso modo in cui un chierico del suo livello scaccia i non morti. Per "spirito" in questo caso si intende qualsiasi non morto, esterno o creatura incorporea, naturale o innaturale che sia. Lo sciamano non può distruggere uno spirito usando questa capacità, tuttavia quegli spiriti che normalmente verrebbero distrutti vengono scacciati per una durata doppia rispetto al normale. Gli sciamani malvagi rafforzano gli spiriti allo stesso modo in cui un chierico malvagio rafforza i non morti. I livelli di sciamano nomade non sono cumulativi ai livelli di chierico (o ai livelli di mistico del dominio del Sole) al fine di scacciare i non morti; le due capacità funzionano in maniera indipendente l'una dall'altra.

Corpo spirituale (Sop): Al 4° livello, il collegamento dello sciamano nomade con il mondo degli spiriti diventa forte a sufficienza da portare per breve tempo le sue azioni fisiche e spirituali in quel mondo. Lo sciamano acquisisce l'equivalente della qualità degli oggetti magici chiamata *tocco fantasma* (vedi la descrizione relativa nella *Guida del DUNGEON MASTER*) al fine di colpire, afferrare o difendersi dalle creature e dagli oggetti incorporei. In tal caso le creature incorporee possono essere attaccate senza il 50% di possibilità di evitare il danno, l'armatura dello sciamano non viene ignorata quando viene attaccato da una creatura incorporea e i suoi incantesimi che infliggono danni hanno effetto normalmente. Come effetto collaterale di questa capacità, le creature incorporee saranno a loro volta in grado di afferrare e influenzare sia lo sciamano che il suo equipaggiamento per la durata dell'effetto. La capacità dura per un numero di round pari a tre più uno per ogni punto bonus di Carisma, e può essere usata per un numero di volte al giorno pari a quello indicato nella tabella di avanzamento.

Ex sciamani nomadi: Se per qualsiasi motivo lo sciamano nomade viola i suoi tabù spirituali o le sue tradizioni, perde l'accesso a tutte le sue capacità di classe e non potrà avanzare di livello in questa classe finché non compie un'espiazione adeguata (vedi la descrizione dell'incantesimo *espiazione* nel *Manuale del Giocatore*). Le possibili violazioni includono l'uso di armi e armature vietate, l'uso delle proprie capacità sciamaniche contro il proprio popolo e altri gesti sacrileghi.

TABELLA 1-19: STREGONE DELL'ACCADEMIA

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Tesi arcana, Risorse dell'Accademia	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Studio cooperativo +2	+1 livello di classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Ricerca sperimentale	+1 livello di classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Tesi arcana	+1 livello di classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Studio cooperativo +4	+1 livello di classe esistente
6°	+3	+2	+2	+5	Ricerca sperimentale	+1 livello di classe esistente
7°	+3	+2	+2	+5	Tesi arcana	+1 livello di classe esistente
8°	+4	+2	+2	+6	Studio cooperativo +6	+1 livello di classe esistente
9°	+4	+3	+3	+6	Ricerca sperimentale	+1 livello di classe esistente
10°	+5	+3	+3	+7	Tesi arcana	+1 livello di classe esistente

STREGONE DELL'ACCADEMIA

Questa classe di prestigio rappresenta un convinto studente dell'Accademia della Stregoneria, situata nei pressi di Solace: un individuo che ha abbracciato con entusiasmo i dettami, le direttive e la filosofia della scuola di magia fondata da Palin Majere. Non tutti gli studenti dell'Accademia dispongono di livelli in questa classe, e tali livelli non sono nemmeno obbligatori per essere "promossi" dall'accademia. Gli studenti più seri e attivi spiegano presto ai nuovi arrivati che nessuno può mai dire di aver terminato lo studio della stregoneria.

Gli Stregoni dell'Accademia PNG solitamente vengono incontrati mentre sono impegnati a sondare le profondità dei loro studi arcani, ma anche loro possono di tanto in tanto prendersi una pausa dalle loro ricerche per viaggiare attraverso Ansalon in cerca di oggetti magici nascosti o di nuovi aspiranti da condurre sotto l'ala protettiva dell'Accademia. A causa dei doveri degli studenti, tali escursioni solitamente non durano più di 6 settimane.

Buona parte degli Stregoni dell'Accademia erano in precedenza stregoni, anche se alcuni possono essere abbastanza vecchi da aver fatto parte degli ordini dell'Alta Stregoneria. Stregoni come Palin Majere, Ulin Majere e la giovane Emma Xela sono tra i migliori esempi di bravura e collaborazione che è possibile incontrare nell'Accademia. Tali stregoni sono luci di speranza particolarmente forti nella lotta contro i Cavalieri di Neraka e i Signori Supremi dei Draghi.

Gli Stregoni dell'Accademia continuano ad esistere anche dopo la distruzione dell'Accademia, dal momento che altre scuole di stregoneria (più piccole) sono state fondate in altre regioni. Molti dei vecchi istruttori dell'Accademia sono sopravvissuti alla caduta della scuola e sono determinati a tramandare i loro insegnamenti alle generazioni successive.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere uno Stregone dell'Accademia, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi non malvagio.
Sapienza Magica: 8 gradi.
Conoscenze (arcane): 8 gradi.

Talenti: Due qualsiasi talenti di metamagia o di creazione oggetto.

Incantesimi : Capacità di lanciare incantesimi arcani di 2° livello senza preparazione.

Speciale: Deve essere accettato all'interno dell'Accademia della Stregoneria o di una scuola di stregoneria secondaria (con l'approvazione del DM) e deve essere accettato da un maestro all'interno di quella istituzione.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello Stregone dell'Accademia (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Concentrazione (Cos), Conoscenze (arcane) (Int), Decifrare Scritture (Int), Sapienza Magica (Int) e Utilizzare Oggetti Magici (Car). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 2 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dello Stregone dell'Accademia.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli Stregoni dell'Accademia non ottengono alcuna competenza in armi o armature.

Incantesimi al giorno: Uno Stregone dell'Accademia continua ad addestrarsi rigorosamente nell'uso della magia arcana. Quindi, quando un personaggio guadagna un nuovo livello come Stregone dell'Accademia, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via), fatta eccezione per l'aumento del livello effettivo di incantatore. Se lo Stregone dell'Accademia apparteneva a più di una classe di incantatori arcani, deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di Stregone dell'Accademia prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Tesi arcana: A partire dal 1° livello, e poi di nuovo al 4°, al 7° e al 10° livello, lo studio continuato e la padronanza delle varie discipline dell'Accademia iniziano a dare i loro frutti. Ogni volta che uno Stregone dell'Accademia acquisisce questa capacità, può scegliere una tesi arcana

dalla lista seguente. Se una qualsiasi tesi viene scelta più volte, il bonus di competenza aumenta dell'ammontare di base. Ad esempio, se uno Stregone dell'Accademia sceglie Aeromanzia per la seconda volta, il suo bonus di competenza salirà a +4 e il +1 alla CD salirà a +2.

Aeromanzia: Questa tesi conferisce un bonus di competenza +2 ai tiri salvezza contro gli incantesimi e le capacità magiche basate sull'aria o sul vento e aggiunge +1 alla CD dei tiri salvezza e

Reami della stregoneria naturale

La stregoneria naturale è una forma di magia latente nel mondo. Anche se gli stregoni possono apprendere molti tipi di incantesimi diversi, molti di loro trovano conveniente specializzarsi in un'area specifica. Gli insegnamenti impartiti all'Accademia della Stregoneria di Palin indicano che la stregoneria naturale può essere ripartita in categorie specifiche, conosciute come "reami". Tali reami vengono descritti di seguito.

Molti stregoni della Quinta Era che abbiano ricevuto il loro addestramento presso l'Accademia della Stregoneria oppure presso uno stregone formatosi all'Accademia, imparano a identificare ogni incantesimo come appartenente a uno di questi reami (anche se questo non fornisce nessun beneficio di gioco, a meno che il giocatore non acquisisca la classe di prestigio di Stregone dell'Accademia).

L'**aeromanzia** è la magia elementale dell'aria, e comanda il vento, i vapori e il movimento dell'aria, nonché le creature elementali dell'aria.

La **convocazione** è la magia che piega lo spazio, consentendo a uno stregone di attraversare vaste distanze senza muoversi o di portare un oggetto o una creatura fino a sé.

La **criomanzia** è la magia che comanda il freddo e il gelo, e che può creare muri di ghiaccio, aree di freddo gelido e danni basati sul freddo.

La **divinazione** consente a uno stregone naturale di acquisire conoscenze dal passato, dal presente e dal futuro. Lo stregone è in grado di proiettare la sua mente attraverso il tempo e lo spazio.

L'**elettromanzia** è la magia che manipola l'elettricità statica e i fulmini, in grado di alterarne l'intensità, da una folgore devastante a una piccola scossa.

La **geomanzia** è la magia elementale della terra, che consente a uno stregone di innalzare muri di terra, di far tremare il terreno o di evocare elementali della terra pronti a combattere per lui.

L'**idromanzia** è la magia elementale dell'acqua. Gli stregoni che conoscono questa scuola possono camminare sulle acque, prosciugare i fiumi o far affondare le navi nemiche in terribili gorghi.

La **piromanzia** è la magia elementale del fuoco, che consente allo stregone di innalzare muri di fiamme per difendersi o di scagliare palle di fuoco contro i suoi nemici.

Il **potenziamento** è una magia che infonde l'energia arcana negli oggetti inanimati, riuscendo ad affinare il filo della lama di una spada o a far brillare di luce la cima di un bastone.

La **spettromanzia** è la magia che agisce sulla luce e sul colore, che consente allo stregone di creare illusioni, di oscurare una stanza o di rendere se stesso invisibile.

La **trasmutazione** è la manipolazione di tutta la materia non vivente, grazie alla quale uno stregone può trasformare il piombo in oro o l'acqua in vino.

Sfere del misticismo

Il misticismo è la magia della vita. I suoi incantesimi funzionano solo sugli esseri viventi o sugli spiriti dei defunti. Goldmoon insegnava nella sua Cittadella della Luce che la magia del misticismo può essere ripartita in categorie specifiche chiamate "sfere". Tali sfere vengono descritte di seguito.

Molti mistici dell'Era dei Mortali che hanno completato il loro addestramento presso la Cittadella o presso un mistico che ha studiato alla Cittadella imparano presto che gli incantesimi ricadono in uno di questi gruppi (ciò non comporta alcun beneficio di gioco effettivo, a meno che il personaggio non acquisisca la classe di prestigio del Mistico della Cittadella). Molti di questi gruppi sono collegati direttamente al dominio prescelto di un mistico.

L'**alterazione** consente a un mistico di alterare la forma della materia vivente, dai semplici ingrandimenti e restrizioni ai cambiamenti drastici di forma delle creature.

La magia dell'**animismo** consente al mistico di manipolare il mondo naturale o di trarre informazioni da esso. Gli incantesimi dell'animismo hanno effetto solo sugli animali, le bestie, i vegetali e i parassiti.

La magia di **guarigione** serve a curare ferite, neutralizzare veleni e a restituire la salute alle creature viventi.

L'**incanalamento** consente a un mistico di incrementare la sua potenza fisica convertendo il potere magico divino in forza, velocità, resistenza aggiuntive.

La **meditazione**, la controparte dell'Incanalamento, consente al mistico di incrementare il suo potenziale mentale e psicologico convertendo l'energia divina in concentrazione, ispirazione ecc.

Il **mentalismo** consente al mistico di leggere i pensieri altrui, di proiettare i propri pensieri o di dominare le volontà altrui semplicemente attraverso il potere della propria mente.

La **necromanzia** manipola l'energia della vita e della morte, consentendo al mistico di risucchiare l'energia vitale degli altri o di usare l'energia latente nell'ambiente per conferire una parvenza di vita in un cadavere.

La **sensitività** consente a un mistico di vedere l'aura delle creature viventi e di capire cosa tali aure significhino, comprese quelle aure in mutamento a causa degli eventi passati e futuri.

Lo **spiritualismo**, la controparte della Necromanzia, permette al mistico di interagire con il mondo degli spiriti e di influenzarlo, agendo anche sui non morti spirituali.

delle prove di livello dell'incantatore effettuate per superare la resistenza agli incantesimi con qualsiasi incantesimo basato sull'aria lanciato dal personaggio.

Convocazione: Tutti gli incantesimi di Evocazione (convocazione) e gli incantesimi con il descrittore *teletrasporto* lanciati dall'incantesimo vengono considerati di un livello più alti al fine di determinare la loro efficacia.

Criomanzia: Funziona come *Aeromanzia*, ma i bonus vengono applicati agli incantesimi e alle capacità magiche basate sul freddo e sul ghiaccio.

Divinazione: Questa tesi conferisce un bonus di competenza +2 alle prove di Cercare e rende Cercare un'abilità di classe per il personaggio. Inoltre, tutti gli incantesimi di divinazione lanciati dal personaggio e diretti su creature non viventi o su oggetti vengono considerati di un livello più alti al fine di determinare la loro efficacia.

Elettromanzia: Funziona come *Aeromanzia*, ma i bonus vengono applicati agli incantesimi e alle capacità magiche basate sull'elettricità.

Geomanzia: Funziona come *Aeromanzia*, ma i bonus vengono applicati agli incantesimi e alle capacità magiche basate sulla terra e sulla pietra.

Idromanzia: Funziona come *Aeromanzia*, ma i bonus vengono applicati agli incantesimi e alle capacità magiche basate sull'acqua e sull'acido.

Piromanzia: Funziona come *Aeromanzia*, ma i bonus vengono applicati agli incantesimi e alle capacità magiche basate sul fuoco e sul calore.

Potenziamento: Questa tesi conferisce un bonus di competenza +2 a tutte le prove di Artigianato e conferisce al personaggio un talento bonus di creazione oggetto.

Spettromanzia: Funziona come *Aeromanzia*, ma i bonus vengono applicati agli incantesimi e alle capacità magiche basate sulla luce e alle illusioni del sottotipo finzione.

Trasmutazione: Questa tesi conferisce un bonus di competenza +2 a tutte le prove di Artigianato (alchimia). Inoltre, tutti quegli incantesimi di trasmutazione che influenzano un bersaglio non vivente vengono considerati di un livello più alti al fine di determinare la loro efficacia.

Risorse dell'Accademia: Gli Stregoni dell'Accademia possono beneficiare di una delle più grandi raccolte di conoscenze e materiali magici esistenti, finché soggiornano presso l'Accademia (o presso un'altra istituzione analoga approvata dal DM). Le ricerche arcane e di creazione oggetti richiedono soltanto metà del tempo normale. Al fine di trarre beneficio da queste risorse, lo Stregone dell'Accademia deve passare un considerevole ammontare di tempo (almeno la metà di un anno) a collaborare nell'addestramento di altri stregoni.

Studio cooperativo (Str): Uno Stregone dell'Accademia dotato di questa capacità ha imparato che condividere le proprie conoscenze e le proprie ricerche con i suoi colleghi stregoni è fondamentale al fine di padroneggiare la magia selvaggia. Questa capacità incrementa il bonus conferito dall'azione di collaborazione applicata alle prove di Artigianato (alchimia), Conoscenze (arcane), Sapienza Magica o Utilizzare Oggetti Magici. Il bonus totale è pari a +3 al 2° livello, +5 al 5° livello e +7 all'8° livello. Fino a tre stregoni aggiuntivi dotati di questa capacità possono aiutare un singolo personaggio, ognuno effettuando la propria prova di collaborazione, ma il bonus totale conferito al destinatario non può essere superiore a +10. Se tutti gli incantatori coinvolti sono dotati di questa capacità, se ne sceglie uno che sarà il destinatario del bonus di studio cooperativo.

Ricerca sperimentale: Al 3° livello, e di nuovo al 6° e al 9° livello, uno Stregone dell'Accademia scopre una nuova nozione o una nuova tecnica rivelata nel corso dei suoi studi magici. Ottiene in questo modo un talento bonus di metamagia.

Ex Stregoni dell'Accademia: Se uno Stregone dell'Accademia viola una qualsiasi legge della scuola fino al punto di infliggere danni a un altro studente o utilizza le sue abilità a scopi malvagi perde tutti i benefici delle risorse e di studio cooperativo che ha acquisito finora, e non può più progredire come Stregone dell'Accademia.

Stregone della Legione

Gli stregoni della Legione sono membri della Legione d'Acciaio già esperti nella raccolta di informazioni arcane e nella stregoneria. Agendo in base a informazioni ottenute da ex Cavalieri della Spina, la Legione d'Acciaio ora cerca accanitamente coloro dotati di capacità magiche che consentano loro di aiutare gli agenti della Legione e di contrastare le stregonerie delle organizzazioni nemiche.

Questa classe è ideale innanzi tutto per gli stregoni, anche se qualsiasi classe dotata della capacità di usare magie arcane senza alcuna preparazione (come i bardi) sono ottimi candidati. Il requisito di incantatore esclude a priori molte classi, anche se i ladri/stregoni o i ranger/stregoni multiclasse possono diventare ottimi stregoni della Legione.

È possibile incontrare gli stregoni della Legione PNG come cavalieri di alto livello, o come agenti dislocati nelle città o nelle aree controllate o minacciate da un Signore Supremo dei Draghi, o dai Cavalieri della Spina. In alcuni casi, gli stregoni della Legione possono essere incontrati in quelle terre libere in cui le loro capacità possono risultare di aiuto a quei personaggi giocanti in cerca di conoscenze o informazioni arcane. Alcuni degli stregoni della Legione più vecchi sono ex Cavalieri della Spina, ispirati dal Testamento di Sara Dunstan e ora all'opera contro i loro vecchi confratelli.

Dado Vita: d4.

Requisiti

Per aspirare ad essere uno stregone della Legione, un personaggio deve soddisfare i seguenti requisiti.

Allineamento: Qualsiasi buono.

Bonus al tiro salvezza base: Volontà +6.

Talenti: Incantesimi Focalizzati (divinazione).

Abilità: Conoscenze (arcane) 6 gradi, Raccogliere Informazioni 6 gradi, Sapienza Magica 6 gradi.

Incantesimi : Capacità di lanciare incantesimi arcani di 2° livello senza preparazione, tra cui almeno tre incantesimi di divinazione.

Speciale: Deve possedere la capacità di classe conoscenze della legione.

Abilità di classe

Le abilità di classe dello stregone della Legione (e le caratteristiche chiave di ogni abilità) sono Artigianato (Int), Ascoltare (Sag), Concentrazione (Cos), Conoscenze (tutte le abilità scelte individualmente) (Int), Decifrare Scritture (Int), Diplomazia (Car), Osservare (Sag), Percepire Intenzioni (Sag), Professione (farmacista) (Sag), Raccogliere Informazioni (Car), Raggirare (Car) e Sapienza Magica (Int). Vedi Capitolo 4: "Abilità" nel *Manuale del Giocatore* per la descrizione delle abilità.

Punti abilità ad ogni livello: 4 + modificatore di Int.

Privilegi di classe

Le voci seguenti descrivono i privilegi della classe di prestigio dello stregone della Legione.

Competenza nelle armi e nelle armature: Gli stregoni della Legione non ottengono alcuna competenza in armi o armature.

Incantesimi al giorno/Incantesimi conosciuti: Uno stregone della Legione continua ad addestrarsi rigorosamente nell'uso della magia arcana per tutta la vita. Quindi, quando un personaggio guadagna un nuovo livello come stregone della Legione, acquisisce anche nuovi incantesimi al giorno come se avesse anche ottenuto un livello nella classe di incantatore arcano a cui apparteneva prima di acquisire la classe di prestigio. Non ottiene, tuttavia, nessun altro beneficio che un personaggio di quella classe avrebbe ottenuto (talenti di metamagia o di creazione oggetto e così via), fatta eccezione per l'aumento del livello effettivo di incantatore. Se lo stregone della Legione apparteneva a più di una classe di incantatori arcani, deve decidere a quale classe assegnare ogni livello di stregone della Legione prima di determinare i suoi incantesimi al giorno.

Condividere divinazione (Sop): Uno stregone della Legione di 1° livello ha sviluppato le sue arti di ricerca magica e i suoi talenti divinatori al punto di poter condividere più agevolmente i risultati con i suoi alleati. Quando lo stregone lancia un incantesimo di divinazione come azione di round completo, lo stregone della Legione può estendere gli effetti dell'incantesimo ad un numero di individui di sua scelta nel raggio di 9 metri pari al suo livello dell'incantatore. L'incantatore viene comunque considerato il centro del raggio di effetto dell'incantesimo, quindi ogni risultato dell'incantesimo dipende dall'ubicazione dell'incantatore, e non degli individui che condividono l'incantesimo con lui.

Sapienza magica prodigiosa (Str): Al 2° livello, lo stregone della Legione impara ad applicare la sua prontezza e la sua conoscenza delle magie arcane quando deve affrontare i suoi avversari. Può aggiungere il suo bonus di Intelligenza (se ne ha uno) al suo livello dell'incantatore quando tenta di oltrepassare la resistenza agli incantesimi di un bersaglio e ai suoi personali tiri salvezza contro incantesimi e capacità magiche. Perde il secondo beneficio nel caso sia colto alla sprovvista, ignaro o sorpreso in qualsiasi modo (come nel caso in cui venga accecato, cada in preda al panico o resti privo di sensi).

Confondere divinazione (Sop): Al 3° livello, la capacità di uno stregone della Legione di individuare e resistere ad eventuali tentativi esterni di divinazione diventano immediati in lui. Gli è concesso un tiro salvezza sulla Volontà per resistere o bloccare eventuali tentativi di scrutare su di lui anche quando normalmente non viene concesso alcun tiro salvezza, inclusi anche i tentativi di visualizzare l'area immediata in cui l'incantatore si trova. Questa capacità non ha tuttavia effetto su quegli incantesimi come *individuazione del male* o *rivela bugie*, che continuano a funzionare su di lui normalmente.

Sapienza magica nascosta (Str): Al 4° livello, lo stregone della Legione è in grado di padroneggiare l'arte di lanciare certi incantesimi con sottigliezza, evitando di essere individuato da altri stregoni. Può scegliere un numero di incantesimi conosciuti pari a 3 più il suo bonus di Intelligenza, per modificare permanentemente l'incantesimo con il talento di metamagia Incantesimi Silenziosi. Gli incantesimi modificati in tal modo non utilizzano uno slot incantesimo più alto, e non richiedono un tempo di lancio più lungo.

Contrastare divinazione (Sop): Al 5° livello, il talento dello stregone della Legione nel respingere i tentativi di individuare la sua locazione migliorano fino a renderlo capace di individuare la provenienza e l'identità della divinazione. Quando lo stregone della Legione è soggetto a un qualsiasi incantesimo di divinazione, può effettuare un tiro salvezza personale sulla Volontà (CD 15 + il livello dell'incantatore del divinatore) come azione standard. Se ha successo, lo stregone della Legione apprende l'identità e la posizione attuale del divinatore. Se fallisce, non può effettuare un secondo tentativo per identificare la fonte della divinazione. Tale capacità è influenzata da incantesimi come *anti-individuazione* e *visione falsa*, che occulteranno l'identità del divinatore proprio come se lo stregone della Legione stesse tentando di scrutare per individuarlo.

TABELLA 1-20: STREGONE DELLA LEGIONE

Livello	Bonus di attacco base	Tiro salv. Tempra	Tiro salv. Riflessi	Tiro salv. Volontà	Speciale	Incantesimi al giorno/conosciuti
1°	+0	+0	+0	+2	Condividere divinazione	+1 livello di classe esistente
2°	+1	+0	+0	+3	Sapienza magica prodigiosa	+1 livello di classe esistente
3°	+1	+1	+1	+3	Confondere divinazione	+1 livello di classe esistente
4°	+2	+1	+1	+4	Sapienza magica nascosta	+1 livello di classe esistente
5°	+2	+1	+1	+4	Contrastare divinazione	+1 livello di classe esistente

Capitolo Uno

Nuovi talenti

Molti dei talenti descritti nell'*Ambientazione di DRAGONLANCE* offrono degli spunti per sviluppare la personalità e la natura generale del personaggio, oltre ad offrire dei vantaggi specifici. La lista dei talenti sottostante prosegue lungo questo percorso, offrendo ottimi spunti di interpretazione sia per i personaggi giocanti che per i PNG.

Carica Cornuta [Generale]

Il personaggio è portato per natura a utilizzare le sue corna in una carica.

Prerequisiti: Minotauro, For 13+, Attacco Poderoso.

Beneficio: Quando il personaggio usa le sue corna in un'azione di carica, può incrementare i dadi di danno inflitti dalle sue corna a 2d8 più 1 volta e mezzo il suo bonus di Forza.

Normale: Senza questo talento, un minotauro che fa uso delle sue corna in un'azione di carica infligge danni pari a 2d6 più 1 volta e mezzo il suo bonus di Forza.

Contrattatore [Generale]

Il personaggio è estremamente abile nei negoziati.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di competenza +2 a tutte le prove di Raggirare e Valutare.

Dileggiare Migliorato [Generale]

Il personaggio è particolarmente abile nell'arte di fare infuriare gli individui attraverso l'uso di beffe e insulti.

Prerequisiti: Car 13+, capacità straordinaria dileggiare.

Benefici: Quando il personaggio supera una prova di Raggirare contro la prova di Percepire Intenzioni di un avversario, l'avversario subisce una penalità di -2 ai tiri per colpire e alla CA. L'azione di dileggiare modifica l'atteggiamento dell'avversario, che scende di due gradi verso ostile. Un bersaglio amichevole diventa maldisposto e uno indifferente diventa ostile. (Vedi la sezione relativa all'atteggiamento dei PNG, nel Capitolo 4 della *Guida del DUNGEON MASTER*).

La durata del dileggiare è pari a 1 round più il bonus di Carisma, raddoppiata se la prova di Raggirare supera la prova di Percepire Intenzioni di 10 o più. Questa capacità ha effetto solo una volta per incontro.

Con questa capacità il personaggio può scegliere di agire su una folla invece che contro un bersaglio singolo. Se il personaggio supera una prova di Raggirare con CD 10 + 1 per ogni 2 bersagli nella folla (una folla di 10 persone avrebbe una CD pari a 15 e una di 40 persone avrebbe una CD pari a 30), l'atteggiamento della folla peggiora di un grado.

Speciale: I vecchi amici e le conoscenze di

Tabella 1-21: Talenti

Talenti generali	Prerequisiti	Beneficio
Carica Cornuta	Minotauro, For 13+, Attacco Poderoso	Attacco con le corna nel corso di una carica aumenta a 2d8 più 1 volta e mezzo il bonus di Forza
Contrattatore	–	Bonus di +2 a tutte le prove di Raggirare e Valutare
Dileggiare Migliorato	Car 13+, capacità straordinaria dileggiare	Vedi testo
Disciplina	–	Bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e bonus di +2 alle prove di Concentrazione
Fidato	–	Bonus di +2 alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni
Forma Alternativa	Drago (età Adulta o superiore) 5° livello dell'incantatore	Assumere forma umanoide
Fortunato	–	Bonus di +1 a tutti i tiri salvezza
Imitatore	–	Bonus di +2 a tutte le prove di Camuffare e Intrattenere
Impeto Eroico	–	Effettuare un'azione di movimento o di attacco in più 1 volta al giorno per ogni 4 livelli del personaggio
Incantatore Prodigio	–	Il punteggio della caratteristica primaria da incantatore viene incrementato a tutti gli effetti di 2
Istruzione	–	Bonus di +1 a tutte le prove di abilità relative a due abilità di Conoscenze
Maliardo	–	Bonus di +2 alle prove di Diplomazia e Raggirare
Prontezza di Riflessi	–	Bonus di +2 alle prove di iniziativa e a tutte le prove di Osservare
Testardo	–	Bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e bonus di +2 alle prove di Intimidire
Vista Aguzza	–	Bonus di +2 alle prove di Cercare e Percepire Intenzioni
Vita della Strada	–	Bonus di +2 a tutte le prove di Raccogliere Informazioni e Raggirare

lunga data di colui che dileggia hanno diritto a un bonus di familiarità +4 per resistere agli effetti del dileggiare, se ne sono il bersaglio diretto.

Disciplina [Generale]

Il personaggio sa mantenere la calma anche in quelle situazioni in cui rischia la vita.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e un bonus di +2 alle prove di Concentrazione.

Fidato [Generale]

Il personaggio dimostra un carattere amichevole.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Diplomazia e Raccogliere Informazioni.

Forma Alternativa [Generale]

Il personaggio ha imparato ad assumere la forma di un animale o di un umanoide, come possono fare i draghi d'argento, d'oro o di bronzo.

Prerequisiti: Drago (età Adulta o superiore), 5° livello dell'incantatore

Beneficio: Il personaggio è in grado di assumere una singola forma alternativa umanoide o animale di taglia Media o inferiore per una volta al giorno. Tale capacità funziona come un incantesimo *metamorfosi* lanciato su se stesso al proprio livello dell'incantatore, con la differenza che il personaggio non recupera punti ferita quando cambia forma. Il personaggio può rimanere nella sua forma alternativa finché non decide di tornare alla sua forma naturale.

Speciale: Questo talento può essere scelto più di una volta, e ogni volta aumenta il numero di volte al giorno in cui il personaggio può cambiare forma (anche per i draghi d'oro, d'argento e di bronzo).

Fortunato [Generale]

Il personaggio è in grado di sopravvivere alle situazioni critiche attraverso la pura fortuna.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di fortuna +1 a tutti i tiri salvezza.

Imitatore [Generale]

Il personaggio è portato per natura ad imitare le voci altrui.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Camuffare e Intrattenere.

Impeto Eroico [Generale]

Il personaggio può attingere alla sua riserva di energia interiore per effettuare azioni aggiuntive nel corso di un round.

Beneficio: Il personaggio può effettuare un'azione di movimento o di attacco aggiuntivo prima o dopo aver effettuato la sua azione regolare. Può utilizzare il suo Impeto Eroico per una volta al giorno per ogni quattro livelli del personaggio posseduti, ma mai più di una volta per round.

Incantatore Prodigio [Generale]

Il personaggio è straordinariamente portato per la magia.

Beneficio: Al fine di determinare i suoi incantesimi bonus e le CD dei tiri salvezza contro gli incantesimi lanciati, la caratteristica principale usata dall'incantatore (Saggezza per gli incantatori divini, Intelligenza per gli incantatori arcani) viene aumentata di 2 punti rispetto al suo valore attuale. Se il personaggio possiede più di una classe di incantatore, il bonus viene applicato soltanto a una di quelle classi.

Istruzione [Generale]

Il personaggio ha seguito per almeno alcuni anni un addestramento formale di qualche tipo in cui si è dimostrato uno studente modello.

Beneficio: Tutte le abilità di Conoscenze diventano abilità di classe per il personaggio. Il personaggio ottiene un bonus di +1 a tutte le prove di abilità relative a due abilità di Conoscenze di sua scelta.

Speciale: Il personaggio può scegliere questo talento soltanto al 1° livello.

Maliardo [Generale]

Il personaggio è considerato assai piacevole da frequentare.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di Diplomazia e Raggirare.

Prontezza di Riflessi [Generale]

Il personaggio reagisce con rapidità in caso di pericolo.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 alle prove di iniziativa e a tutte le prove di Osservare.

Testardo [Generale]

Il personaggio è straordinariamente caparbio e cocciuto. È difficile fargli cambiare idea una volta che ha deciso di fare qualcosa.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà e un bonus di +2 a tutte le prove di Intimidire.

Vista Aguzza [Generale]

Il personaggio sa notare anche i più piccoli dettagli.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di competenza +2 alle prove di Cercare e di Percepire Intenzioni.

Vita della Strada [Generale]

Il personaggio ha imparato a raccogliere informazioni, a fare le domande giuste e a interagire con il mondo del crimine senza destare sospetti.

Beneficio: Il personaggio ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Raccogliere Informazioni e Raggirare.

Capitolo Due

"Ci hai tradito", lo accusò Nuitari.

"Ti sei schierato con Takhisis", aggiunse Lunitari, "e abbiamo corso il rischio di perdere l'unica possibilità che avevamo per tornare in questo mondo".

"Hai tradito il nostro devoto adoratore, Palin", aggiunse Solinari. "L'hai ucciso su comando di Takhisis."

Dalamar fissò uno alla volta gli dei splendenti e quando parlò, il tono della voce era amaro. "Come potreste capire? Che cosa ne sapete di ciò che si prova quando si perde tutto?"

"Forse", lo rimproverò Lunitari, "capiamo più di quanto tu possa immaginare".

Dalamar non rispose.

"Che cosa dobbiamo farne di lui?" domandò Lunitari. "Dobbiamo ridargli la vita?"

"Non disturbatevi", intervenne Dalamar. "A meno che non mi ridiate anche la magia".

"Sono contrario", affermò Solinari. "Ha sfruttato i morti per la sua magia nera. Non merita la nostra pietà."

"Non sono d'accordo", disse Nuitari in tono gelido. "Se ridiamo la vita a Palin e gli offriamo la magia, dobbiamo fare lo stesso con Dalamar. L'equilibrio deve essere mantenuto."

"Che cosa dici, cugina?" domandò Solinari a Lunitari.

"Accettate il mio giudizio?" chiese quest'ultima.

Solinari e Nuitari si scambiarono un'occhiata, quindi annuirono.

"Ecco la mia decisione. Dalamar riavrà la vita e i poteri magici, ma dovrà lasciare la Torre dell'Alta Stregoneria che un tempo occupava. E non dovrà entrarci mai più. Dovrà tornare al mondo dei vivi e sarà obbligato a restare in mezzo a loro. Anche a Palin Majere verrà restituita la vita. Se vorrà, gli doneremo anche i poteri magici. Ritenete queste condizioni soddisfacenti, cugini?"

"Sì", rispose Nuitari.

"Sì", ripeté Solinari.

"E tu, Dalamar, le ritieni soddisfacenti?" chiese Lunitari.

Dalamar aveva ottenuto ciò che voleva ed era quello che gli interessava. Sarebbe tornato nel mondo e chissà, forse un giorno l'avrebbe dominato.

"Sì, signora", disse.

- I Draghi della Luna Evanescente
Margaret Weis e Tracy Hickman

Un mondo senza magia

Drastici cambiamenti si produssero nella magia arcana e divina su Krynn all'alba della Quinta Era, l'Era dei Mortali. Già una volta gli dei avevano abbandonato il mondo, dopo il Cataclisma, ma a quell'epoca il potere dei Maghi dell'Alta Stregoneria non era stato alterato. Dopo la Guerra del Caos, anche le divinità della magia condivisero la stessa sorte di tutte le altre divinità. Il loro mondo era stato sottratto e nessuno aveva idea di dove fosse andato a finire. Maghi e chierici avevano perduto i poteri. Dopo la sconfitta del Caos un messaggio criptico lasciato ai mortali offriva ancora qualche speranza ai maghi:

Forse la magia esiste ancora. Spetta a voi trovarla.

La magia sembrava aver abbandonato il mondo così come avevano fatto gli dei. Resisteva solo la magia che risiedeva negli artefatti creati in epoche precedenti o quella, innata, di creature come i draghi. Privati della magia divina, in un primo momento ai maghi e ai chierici mancò il cuore di cercare alternative. Dopo un certo lasso di tempo, tuttavia, un ristretto gruppo si rese conto che cullarsi nel ricordo nostalgico dei tempi andati non avrebbe contribuito a ripristinare quel che era stato perduto. Occorreva volgere lo sguardo al presente, rendersi conto che la gente era preda dei terribili draghi e che il mondo aveva assoluto bisogno dell'aiuto della magia. Maghi e chierici si prefissero di ritrovarla e le loro ricerche portarono alla scoperta di una nuova forma di magia clericale e di un potere arcano talmente antico da essersi perduto nella nebbia dei tempi.

La scoperta del misticismo e della stregoneria aiutò la gente a recuperare la speranza in tutto Ansalon. La costruzione della Cittadella della Luce e dell'Accademia della Stregoneria servì a rinsaldare il senso di appartenenza ad una comunità e fornì nuove sedi per la ricerca e l'istruzione. Per quanto molti maghi e chierici avvertissero ancora una sensazione di vuoto laddove un tempo risiedeva la loro fede negli dei, adesso erano pronti a continuare a vivere, rimpiangendo sì quello che era andato perduto, ma decisi ad abbracciare quel che era stato appena scoperto.

La perdita degli incantesimi

Data l'assenza degli dei, tutte le classi dei personaggi che fanno ricorso alla magia focalizzata (garantita da un dio) subiscono una riduzione del livello dell'incantatore a 0. Non c'è modo di ovviare a tale inconveniente se non attraverso l'uso del talento "Prosciugare Oggetto" (vedi "Potere degli artefatti" e "Prosciugare oggetti magici", più avanti).

Scoperta del misticismo

Goldmoon, ex Gran Sacerdotessa di Mishakal, profetessa eletta della dea durante la Guerra delle Lance, sentì intensamente la dipartita degli dei. La morte del marito e di uno dei figli in occasione delle razzie compiute da Malys, Signora Suprema dei Draghi, non fecero altro che esacerbare questo senso di perdita. Lasciando il suo posto di guida della Tribù Que-Shu nelle mani della figlia Moonsong,

Goldmoon partì alla ricerca della Locanda dell'Ultima Casa, con il proponimento di seguire l'amato marito nella morte.

Lungo il suo viaggio, si imbatté in uno straniero che si accomiatò da lei con parole tali da costringerla a riflettere sulle sue intenzioni. Lo straniero le ricordò come gli dei avessero creato ogni cosa ed ogni essere vivente e che perciò doveva essere possibile rintracciare nel creato i segni della loro divinità. Se anche gli dei erano andati via, i loro doni rimanevano e sarebbero rimasti per sempre. Si dice che quello straniero, cui più tardi i mistici della Cittadella cominciarono a riferirsi come al "Saggio", fosse il drago d'argento Mirror, ma non si hanno elementi concreti per dimostrarlo.

Colpita da questo incontro, Goldmoon continuò la sua ricerca. Giunse a Solace proprio mentre due draghi si stavano fronteggiando, mettendo a ferro e fuoco la città. Goldmoon ricorse alle sue conoscenze delle erbe e della medicina per curare le numerose persone rimaste ferite nel conflitto. Si imbatté in un giovane nano delle colline vittima di una ferita mortale. Quando seppe che si trattava del nipote del suo vecchio amico Flint Fireforge, la perdita dei suoi poteri clericali le sembrò ancora più penosa. In ginocchio accanto al ferito, ricordò le parole dello straniero e con esse anche che una scintilla di divino si annida in ogni cosa. Goldmoon cercò quella scintilla dentro di sé, aggrappandosi alla sua fede, ai suoi ricordi di Mishakal, e trovò quello che più tardi descrisse come la "iridescenza". Percependo il potere pulsarle dentro, stese le braccia e lasciò che il calore fluisse dal suo corpo a quello del nano agonizzante. Quel giorno, dopo aver compiuto un miracolo nel bel mezzo della distruzione arrecata dall'Epurazione dei Draghi, Goldmoon ritrovò la fede e i poteri taumaturgici del misticismo.

Negli anni che seguirono, viaggiò per tutto Ansalon diffondendo tra le genti la notizia della nuova magia e guadagnandosi un numero sempre crescenti di seguaci desiderosi di apprendere il più possibile. Goldmoon si spinse fino a Schallsea dove, con l'aiuto di Jasper Fireforge, il nano guarito grazie alla sua fede, edificò la Cittadella della Luce, un luogo in cui la gente potesse apprendere il potere nascosto all'interno del loro cuore pulsante e simbolo di speranza per quanti combattevano contro i Signori Supremi dei Draghi.

Non appena si diffuse la notizia che il miracolo della guarigione aveva fatto la sua ricomparsa nel mondo, i Cavalieri Scuri che un tempo, nel nome di Takhisis, possedevano poteri clericali, bramarono di essere in grado di operare tali miracoli. Perciò inviarono tre agenti, che si spacciavano per membri della Legione d'Acciaio, perché penetrassero nella Cittadella. Ogni agente aveva un artefatto risalente alla Quarta Era, che gli consentiva di nascondere il suo cuore scuro alla vista dei mistici. In pochi mesi, questi tre agenti riuscirono a carpire i segreti del misticismo e a riferirli ai Cavalieri di Neraka. Nel giro di pochi anni, l'Ordine del Teschio cominciò ad usare i poteri mistici appena scoperti allo scopo di suscitare una falsa "Visione" e conquistare nuovi membri all'Ordine.

Scoperta della stregoneria

Il potere del misticismo venne scoperto solo cinque anni dopo la scomparsa degli dei. Quanti un tempo avevano adoperato la magia arcana non erano ancora riusciti a trovare un potere in grado di sostituirsi alle arti perdute. Gli Ordini dell'Alta Stregoneria esistevano ancora, ma poiché i membri che ne facevano parte avevano ormai perso quella magia che un tempo era stata alla base del potere raggiunto, non avevano altro da fare se non catalogare artefatti e parlare con amarezza dei tempi andati. Con il passare degli anni, i maghi iniziarono a recidere i legami con gli Ordini, volgendosi ad altre attività.

Un ristretto gruppo di devoti, tra cui Palin Majere e Dalamar lo Scuro continuarono a cercare quel potere che li aveva abbandonati, bramosi di apprendere gli insegnamenti impartiti dal misterioso Stregone Ombra, che li mise a parte della conoscenza dell'antico potere della stregoneria. Dalamar praticò in segreto l'arte della necromanzia nella sua torre nascosta. Palin Majere voleva diffondere il proprio sapere nel mondo, così divulgò quanto aveva appreso agli Ordini dell'Alta Stregoneria.

Quando alcuni membri degli Ordini si rifiutarono di ricorrere alla stregoneria "selvaggia", insorsero tumulti con coloro che invece desideravano riacquistare anche una minima parte dell'antico potere e la situazione degenerò. Vani furono gli sforzi di Palin e del Maestro della Torre di ricostituire l'unità.

In questo periodo, lo Stregone Ombra mise a parte dei segreti della stregoneria un Cavaliere Scuro di nome Theo Drawde. Non appena l'allievo fu in grado di padroneggiare i principi basilari, lo Stregone Ombra gli ordinò di fare ritorno al cavalierato e ricostituire i Cavalieri della Spina, poiché i Cavalieri del Teschio avevano riacquistato l'antica gloria infiltrandosi nella Cittadella per rubare i segreti del misticismo.

Poiché le conflittualità tra i membri degli Ordini dell'Alta Stregoneria si protraevano, Palin Majere giunse alla conclusione che tali Ordini non avevano più scopo né ragione di esistere. Di conseguenza in una riunione, passata poi alla storia come l'Ultimo Conclave, sciolse formalmente gli Ordini dell'Alta Stregoneria.

Incoraggiato dai successi di Goldmoon e della Cittadella della Luce, Palin fece ritorno a Solace per costituire l'Accademia della Stregoneria. Come la Cittadella, l'Accademia sarebbe stata un centro per l'apprendimento di questa "nuova" magia in un nuovo mondo. A differenza della Cittadella, che perveniva all'armonia tra gli aspetti spirituali del misticismo e quelli religiosi del passato, l'Accademia venne costituita espressamente per scrollarsi di dosso il "rigido ordine" del passato e abbracciare la sostanza libera e indipendente della stregoneria naturale.

Con il passare del tempo, tuttavia, gli utenti di magia di ogni tipo cominciarono a notare che inspiegabilmente la loro magia cominciava a diminuire. Nemmeno i Signori Supremi dei Draghi erano immuni a questo fenomeno. Più tardi si sarebbe scoperto che le anime dei morti, sotto il controllo di Takhisis, stavano risucchiano la magia da offrire all'Unico Dio. A quel tempo nes-

suno comprese la verità, e nessuno era in grado di spiegare quel che stava accadendo alla magia.

Beryllinthranox, un drago verde femmina, era sempre più sconcertata dalla crescente perdita dei suoi poteri magici. Preoccupandosi che i suoi cugini più forti potessero approfittarsi della sua debolezza, Beryl si prefisse di scoprire cosa stesse assorbendo la sua magia e perché. La risposta più ovvia si nascondeva nell'Accademia della Stregoneria, perciò Beryl vi inviò i suoi draconici a scovarla.

I draconici sferrarono un attacco all'Accademia e riuscirono a catturare Palin Majere. Nel tentativo di difendere l'Accademia, il figlio di Palin, Ulin, produsse una forte esplosione che, se da un lato mise fuori combattimento molti degli scagnozzi di Beryl, dall'altro distrusse l'Accademia.

I Cavalieri Scuri di Beryl torturarono Palin, per estorcergli informazioni sulla perdita della magia. Ma poiché anche Palin sembrava brancolare nel buio, Beryl decise infine di rilasciarlo, sperando che l'avrebbe condotta alla verità. Palin, amareggiato e ferito, fece ritorno a casa per scoprire che la sua Accademia era andata distrutta. Il duro colpo lo rese alieno all'amata moglie e ai figli, ed egli decise infine di lasciare la sua casa per andare a visitare Laurana a Qualinesti, sperando di trovare in quel luogo la pace necessaria a lenire il suo tormento.

Vi trovò invece il kender Tasslehoff Burrfoot, e il *congegno per viaggiare nel tempo*, che avrebbe condotto Palin alla comprensione della verità.

Palin venne ucciso durante la Guerra delle Anime, e la sua anima rimase imbrigliata nel suo corpo ad opera del potere divino dell'Unico Dio. Persino allora, lo spirito di Palin combatté contro l'Unico Dio, accelerandone la caduta.

Non appena gli dei della magia fecero ritorno, ricompensarono Palin riportandolo in vita. Gli avrebbero pure restituito la sua magia, ma Palin rifiutò l'offerta, scegliendo invece di dedicarsi interamente alla sua famiglia, cui, fino ad allora, aveva sempre riservato un posto di secondo piano rispetto alla magia.

Impegnato attualmente a sedare i tumulti insorti a Solace, Palin non intende al momento riedificare l'Accademia, ma altri potrebbero intraprendere questa via.

Potere degli artefatti

All'alba della Quinta Era di Krynn, i maghi scoprirono che sebbene la magia divina degli dei fosse loro preclusa, era ancora possibile ritrovarla negli artefatti. Bastoni, bacchette, anelli, mantelli, spade e altri oggetti che erano stati incantati con energia magica durante la Quarta Era possedevano ancora quei poteri. La richiesta di tali artefatti aumentò come pure conseguentemente il loro prezzo sul mercato, imposto da quei maghi abbastanza fortunati da possederne alcuni.

Probabilmente il numero più cospicuo di artefatti si trovava nella Torre dell'Alta Stregoneria. Quando fu scoperto che gli artefatti possedevano ancora i loro poteri magici, i maghi della Torre si affrettarono a metterli sotto chiave, nascondendoli in una stanza segreta posta sotto la sorveglianza del Maestro della Torre.

Ulteriori provviste segrete di artefatti magici si celavano nel magazzino di Jenna dalle Vesti Rosse a Palanthas. Scaltra donna d'affari, Jenna divenne tutt'a un tratto una delle persone più ricche di Ansalon.

Altri membri degli Ordini dell'Alta Stregoneria si prefissero di acquistare quanti più artefatti magici potevano, man mano che il commercio di tali oggetti raggiungeva vette mai toccate. Persino quelli che un tempo erano considerati strumenti da "principianti", incantati con gli incantesimi più semplici, ora raggiungevano adesso prezzi astronomici. I maghi si misero a consultare i libri per scoprire dove potessero essere nascosti gli artefatti. Alcuni si spinsero addirittura ad assoldare avventurieri perché si mettessero a cercare questi fantomatici oggetti, spesso nascosti in pericolosi meandri. Presto i kender furono ricercatissimi, poiché i maghi che un tempo avevano minacciato di subitanea morte le piccole canaglie, ne facevano adesso i loro beniamini, offrendosi di pagare profumatamente per dare una sbirciatina nelle loro borse.

Gli ex maghi che tentavano di recuperare i poteri ormai perduti non erano i soli a desiderare con bramosia questi magici artefatti. Lo Stregone Ombra scoprì che era possibile risucchiare letteralmente l'energia magica accumulata negli oggetti e riutilizzarla per rafforzare il potere della stregoneria e del misticismo naturali. Quando questa scoperta divenne di pubblico dominio, il commercio già fiorente degli artefatti magici aumentò a ritmo esponenziale.

Utilizzare l'energia potenziale incamerata in un artefatto magico comportava dei rischi. Se uno stregone o un mistico naturale non fa attenzione, è possibile che risucchi permanentemente la magia dall'oggetto, rovinandolo quindi come fonte di potere. Anche se il *prosciugamento* recupera solo una infinitesima parte del potere immagazzinato in un artefatto magico (la procedura di travaso, vedi riquadro laterale), tutte le capacità che tale oggetto può possedere rimangono dormienti fino a quando l'energia non si rigenera completamente.

Non tutti gli artefatti magici della Quarta Era risultano adatti ad essere sottoposti al *prosciugamento*. Gli oggetti magici quali pergamene e pozioni sono troppo delicati e spesso finiscono per essere distrutti durante la procedura, e i maghi riescono ad ottenere solo un importo di energia irrisorio.

Alcuni maghi erano fermamente contrari al prosciugamento, considerandolo blasfemo e inutilmente dispendioso, soprattutto se l'oggetto veniva poi distrutto. Tuttavia si trattava di un gruppo esiguo, come Palin ebbe a scoprire durante la Guerra delle Anime, il potere intrinseco negli artefatti maggiori permise ai maghi di lanciare incantesimi ancora presenti nella loro memoria, con la stessa facilità con cui vi riuscivano prima dell'avvento della Quinta Era. Fino a quando i maghi fossero riusciti a risucchiare correttamente l'energia dagli oggetti magici, l'energia degli artefatti poteva essere impiegata per far rivivere ancora una volta i loro poteri latenti. Alcuni maghi potrebbero considerarla una procedura piuttosto infelice, dato che una volta lanciato, l'incantesimo sparirà dalla memoria dell'incantatore, proprio come accadeva in passato, con la differenza che adesso studiarlo nuovamente non avrebbe più permesso di recuperarlo.

Regola variante
"Prosciugare" oggetti magici

Scegliendo di introdurre il prosciugamento nella campagna di DRAGONLANCE che si sta giocando, è possibile applicare le regole che seguono.

Tutti gli oggetti magici hanno un potenziale magico, costituito dall'energia immagazzinata in quell'oggetto durante il processo di creazione dello stesso. Il potenziale magico dell'oggetto si determina utilizzando la seguente tabella (arrotondando per difetto):

TABELLA 2-1: PROSCIUGARE OGGETTI MAGICI

Tipo	Potenziale
Armature e scudi	1 per ogni 500 acc di valore
Armi	1 per ogni 500 acc di valore
Pozioni	1 per ogni 50 acc di valore
Anelli	1 per ogni 1.000 acc di valore
Verghe	1 per ogni 1.000 acc di valore
Pergamene	1 per ogni livello di incantesimo della pergamena, l'oggetto viene distrutto
Bastoni	1 per ogni carica, non si ricarica automaticamente (a meno che il bastone non si ricarichi automaticamente)
Bacchette	1 ogni 2 cariche (arrotondato per difetto), non si ricarica automaticamente
Oggetti meravigliosi	1 per ogni 1.000 acc di valore
Artefatti minori	5 per ogni livello dell'incantatore
Artefatti maggiori	Variabile; questi oggetti dovrebbero possedere un potenziale determinato dal DM

Gli oggetti intelligenti e tutti gli artefatti maggiori possono resistere attivamente al processo di prosciugamento, superando un tiro salvezza sulla Volontà. CD del tiro salvezza = Ego dell'Oggetto, per gli oggetti Intelligenti; oppure CD = base 20 + 1 per ogni bonus di potenziamento effettivo, incluse tutte le qualità speciali, +5 per ogni capacità speciale aggiuntiva fornita; il bonus di potenziamento effettivo include il bonus di potenziamento base (per esempio +3) e gli equivalenti basati sulle qualità dell'oggetto (quale +1 per oggetti *folgoranti* o *infuocati*).

Gli oggetti, tranne le pozioni, le pergamene, la maggior parte dei bastoni e le bacchette, rigenereranno lentamente il potenziale perduto, ricaricandosi ad un ritmo di 1 punto per ogni 24 ore. Pergamene e pozioni vengono automaticamente distrutte dal processo di prosciugamento, mentre bastoni e bacchette offrono un potere potenziale solo al loro effettivo livello di carica, e non al loro massimo potenziale.

Se un oggetto magico viene privato di 1/4 del suo potenziale totale, smetterà di funzionare normalmente fino a quando non sarà di nuovo completamente carico. Ad esempio un *anello della libertà di movimento* possiede un potenziale massimo pari a 40. Se il suo potenziale viene ridotto a 30, non conferirà più a chi lo indossa i benefici della *libertà di movimento* fino a quando il suo potenziale non sia stato riportato a 40. Ciononostante l'incantatore potrà ancora trarre energia dall'anello fino a ridurne il potenziale a 0. Si noti che questa regola non si applica ai bastoni o alle bacchette che appartengono agli oggetti già "carichi".

Gli oggetti che raggiungono potenziale 0 devono immediatamente superare un tiro salvezza sulla Tempra (bonus pari a 2 + 1/2 del livello di incantatore) contro una CD 20. Gli oggetti magici custoditi usano il proprio tiro salvezza, anche se quello appartenente al loro utilizzatore è migliore. Il fallimento del tiro salvezza comporta la perdita definitiva delle proprietà magiche dell'oggetto e l'impossibilità di essere ricaricato. Bacchette e bastoni, a meno che non si ricarichino automaticamente, falliscono il tiro salvezza (come pure avviene a pozioni e pergamene, che infatti vengono immediatamente distrutte). Gli artefatti maggiori superano il tiro salvezza automaticamente, poiché il potenziale magico in essi contenuto è tale da renderne impossibile il completo prosciugamento. Un oggetto il cui potenziale è stato ridotto a 0 non potrà essere ulteriormente sottoposto a prosciugamento finché non sia stata ripristinata parte della sua energia magica.

Il prosciugamento può essere effettuato solo da incantatori in grado di lanciare incantesimi arcani o divini. A tal fine un giocatore deve possedere i seguenti talenti:

Prosciugare Oggetto [Metamagia]

L'incantatore è in grado di risucchiare la magia di un oggetto magico per incrementare l'efficacia di un proprio incantesimo.

Prerequisiti: Incantatore di 3° livello o superiore.

Beneficio: Per ogni punto di potenziale magico risucchiato da un oggetto magico, l'incantatore è in grado di aumentare di uno l'efficacia del proprio incantesimo. L'incantatore può tentare di risucchiare da un oggetto magico una quantità di potenziale non superiore al proprio modificatore di caratteristica, calcolato sulla classe iniziale del personaggio (Intelligenza per i maghi, Carisma per bardi e stregoni, Saggezza per chierici, druidi, mistici e paladini) in un unico round. Questa energia deve essere usata per lanciare un incantesimo nel round seguente, altrimenti andrà perduta.

Il livello dell'incantatore effettivo di un personaggio non potrà mai superare il suo livello dell'incantatore più il suo modificatore di caratteristica principale per il lancio degli incantesimi (vedi sopra). (Ad esempio, un mago di 4° livello con un punteggio di Intelligenza pari a 14 non potrà aumentare il suo livello dell'incantatore effettivo oltre il 6°).

Il prosciugamento di un oggetto è considerata un'azione di movimento che non provoca un attacco di opportunità.

Prosciugare Oggetto Migliorato [Metamagia]

È possibile risucchiare più magia da un oggetto a scapito della velocità, privilegiando il potere grezzo.

Prerequisiti: Incantatore di 7° livello o superiore, Prosciugare Oggetto.

Beneficio: Come azione di round completo, che provoca un attacco di opportunità, l'incantatore può risucchiare un gran potenziale magico risucchiato da un oggetto da utilizzare per

lanciare un incantesimo nel round successivo. È possibile risucchiare un numero di punti di potenziale non superiori al modificatore di caratteristica principale dell'incantatore (Intelligenza per i maghi, Carisma per bardi e stregoni, Saggezza per chierici, druidi, mistici e paladini) più un mezzo del livello dell'incantatore (arrotondato per difetto). (Un mago di 7° livello con un punteggio di Intelligenza pari a 14 è in grado di risucchiare fino a 5 punti di potenziale magico da un oggetto in un unico round). L'energia deve essere usata per lanciare un incantesimo entro il round successivo altrimenti andrà perduta.

L'effettivo livello dell'incantatore di un personaggio non potrà mai superare quello dato dal suo livello dell'incantatore più il suo modificatore di caratteristica principale (vedi sopra). (Per esempio, un mago di 7° livello con un punteggio di Intelligenza pari a 14 non potrà aumentare il suo livello dell'incantatore effettivo oltre il 9°).

Nota: Questo talento è utile solo per gli incantatori i cui livelli effettivi vengono abbassati da condizioni o effetti magici specifici (come per esempio il risucchio spirituale che si verifica durante la Guerra delle Anime). A tutti gli incantatori che non risultano intralciati, il talento Prosciugare Oggetto conferisce un'energia maggiore di quella normalmente usata.

Prosciugare Rapido [Metamagia]

Consente di risucchiare rapidamente la magia da un oggetto, ma il potenziale risucchiato sarà inferiore a quello normalmente possibile.

Prerequisiti: Incantatore di 5° livello o superiore, Prosciugare Oggetto.

Beneficio: L'incantatore può scegliere di risucchiare la magia da un oggetto come azione gratuita, invece che come un'azione di movimento (nel caso del talento Prosciugare Oggetto), oppure come un'azione di movimento invece che come un'azione di round completo (nel caso del talento Prosciugare Oggetto Migliorato). Ricorrere al talento Prosciugare Rapido consente di utilizzare solo la metà del potenziale risucchiato piuttosto che l'intero ammontare attinto dall'oggetto. Il resto andrà perduto.

Guerra delle Anime

Quando la Regina delle Tenebre trafugò il mondo durante il trionfo sul Caos, scoprì di aver prosciugato quasi tutto il suo potere. Debole e senza forze, Takhisis si ritirò allora nelle profondità dell'Abisso nascondendosi persino ai suoi più leali seguaci così da recuperare le forze e perseguire i suoi piani di conquista del mondo.

Pur trovandosi in uno stato di stasi, rimaneva consapevole di ciò che accadeva nel mondo, sprizzando frammenti di coscienza, come un ragno sprizza fili di ragnatela, così da percepire ogni tocco, avvertire ogni intoppo. In questa sua fitta rete invisibile, Takhisis catturò gli spiriti dei morti, rimasti intrappolati nel mondo dopo che lei lo aveva furtivamente rubato, e incapaci di proseguire il viaggio lungo il Fiume delle Anime. Attingendo ad anni di sofferenza e paura, ciascuno spirito contribuì a rivitalizzare la Regina delle Tenebre e si aggiunse al suo crescente potere. Takhisis trovò ancora un ulteriore sistema per accrescere la sua forza: i suoi frammenti di coscienza scovavano cuori in cui poteva insinuarsi.

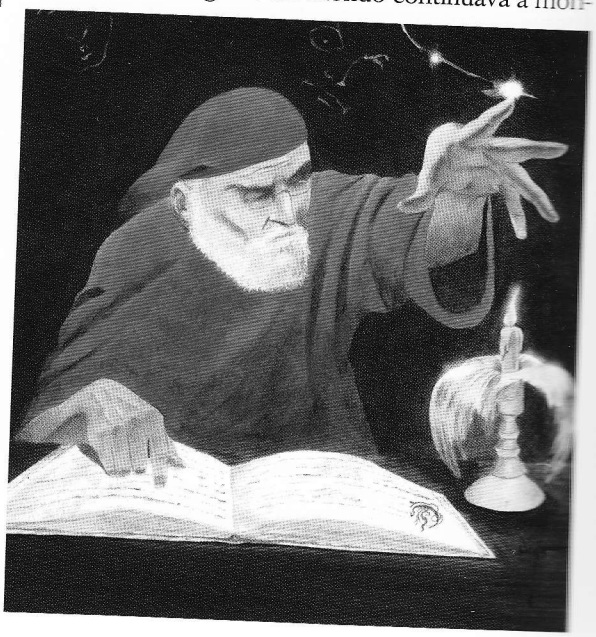
Uno di questi era il cuore di una fanciulla. Se fu Takhisis a causare la tempesta che uccise tutti gli occupanti del vascello in cui viaggiavano la bambina e la sua famiglia, oppure se la Regina delle Tenebre si approfittò semplicemente della situazione, rimane un mistero. Unica superstite della tempesta, la bimba si afferrò saldamente ai relitti dell'imbarcazione e vinta dalla disperazione e dal dolore gridò disperatamente la sua richiesta di aiuto.

Takhisis rispose.

La Regina delle Tenebre cinse nel suo abbraccio protettivo la ragazzina, difendendola dalla tempesta e dai predatori, canticchiandole un'oscura ninnananna che riecheggiava nei suoi sogni. Avendo scorto il potenziale che si nascondeva nella piccola, la Regina delle Tenebre guidò quel che rimaneva del vascello nell'unico posto in cui sapeva che alla bambina sarebbero stati inculcati due insegnamenti molto importanti: la fede negli dei e la forza e la purezza della determinazione. La mentore della fanciulla sarebbe stata la più acerrima nemica della Regina delle Tenebre: Goldmoon, ex chierica di Mishakal.

Mentre Goldmoon cresceva la bambina, ammaestrandola nella fede negli antichi dei e ad attingere ai poteri all'interno del proprio cuore, Takhisis continuò a recuperare le forze e ad intrappolare altri cuori. La Regina delle Tenebre bisbigliava alle orecchie dei prescelti con sorprendente discrezione, non rivelando mai la sua vera identità e insinuandosi nelle loro anime. Selezionava i suoi discepoli con estrema cura, scegliendoli tra coloro che erano dotati di tenace volontà e di un grande potere potenziale. Tra costoro c'erano un'ex sacerdotessa di Sargas a Mithos che bramava di costruire un impero, una nana scura che desiderava i mezzi per aiutare il suo amato a salire sul trono, ed un'ex mago dalla Veste Nera, desideroso di riconquistare i poteri di un tempo. Tutti questi e altri ancora caddero prede dei sussurri della Regina delle Tenebre.

Mentre la gente del mondo continuava a mori-



re, ogni spirito veniva intrappolato nella ragnatela di Takhisis. Kender, Solamnici, minotauri, gnomi, elfi: ogni vita che si spegneva andava ad accrescere il potere della Regina delle Tenebre. Eppure tutto questo non era ancora abbastanza. Se voleva restaurare la sua antica gloria la Regina delle Tenebre aveva bisogno di un potere maggiore. Perciò inviò gli spiriti dei morti a rastrellare ancora più potere risucchiando la magia dagli stregoni, dai mistici, come pure dagli artefatti magici. Dapprima gli spiriti risucchiarono solo una minima quantità di energia magia. Quanti se ne accorgevano imputavano la causa semplicemente alla crescente preoccupazione di imparare la nuova magia oppure ad un tardivo effetto della Guerra del Caos. Pochissimi compresero ciò che accadeva realmente.

Takhisis rivelò ai suoi prescelti i segreti per controllare gli spiriti che aveva intrappolato. Ma non lo faceva esponendosi direttamente, bensì agendo attraverso gli spiriti stessi, per evitare che i suoi discepoli si rendessero conto di essere sotto il suo controllo. Rivelò loro, dunque, i segreti della necromanzia, rendendoli capaci di servirsi della magia rubata dagli spiriti, per operare incantesimi.

Mentre gli altri incantatori scoprivano con meraviglia che la loro magia non funzionava correttamente, i discepoli della Regina delle Tenebre erano in grado di compiere veri e propri miracoli. Takhisis recapitava loro messaggi servendosi degli spiriti. Utilizzava questo mezzo di comunicazione con tutti i suoi discepoli, con una sola eccezione: la giovane Mina. La Regina delle Tenebre aveva infatti deciso di farne il suo araldo.

Una notte, mentre gli abitanti dell'Isola di Schallsea venivano cullati dalla nenia sommessa della Regina delle Tenebre, Takhisis chiamò Mina a sé, facendo leva sull'unica cosa cui sapeva che la ragazza non avrebbe potuto resistere: l'affetto di Mina per Goldmoon. Takhisis le promise di svelarle il segreto della potenza di un dio. Quella notte Mina scomparve dall'isola, portata via dagli spiriti della Regina delle Tenebre e condotta nel luogo in cui Takhisis recuperava le forze.

Nell'oscurità, la Regina delle Tenebre rivelò se stessa come una dea, affermando di essere l'unica tra gli antichi dei ad aver scelto di continuare a dimorare nel mondo, l'unica ad amare il mondo al punto da indugiare mentre gli altri fuggivano. Avendo dovuto combattere una estenuante guerra per liberare il mondo dal collerico dio Caos, si era indebolita. Era stata pertanto costretta a sprofondarsi in un sonno ristoratore che le avrebbe consentito di rigenerare il suo potere onde far ritorno nel mondo per portarvi la pace.

La Regina delle Tenebre scelse con cura le sue parole, sfruttando le conoscenze che Goldmoon aveva trasmesso alla ragazza. Per suggellare la lealtà e la fede di Mina, la Regina delle Tenebre le offrì l'unica cosa che la fanciulla desiderava di più al mondo. Per anni, Mina aveva visto la sua adorata madre adottiva avvizzire, la sua bellezza, la sua vitalità appassire, il suo desiderio di restare nel mondo svanire. Non desiderava altro che restituirle la giovinezza, affinché restasse per sempre bella e potesse per sempre restare al suo fianco. Takhisis promise di realizzare questo desiderio e Mina le offrì in cambio la sua anima senza riserve.

Non appena Takhisis ebbe sgretolato il cuore e l'anima di Mina, decise che era tempo di ritornare nel mondo. Sapeva che se Mina avesse fatto parola del suo avvento, avrebbe dovuto vincere molte resistenze, poiché numerosi erano coloro che mai avrebbero seguito chi veniva in nome della Regina delle Tenebre. Perciò Mina doveva essere inviata a diffondere il verbo dell'Unico Dio, operando miracoli in suo nome. Così, mentre Takhisis avrebbe adescato alla sua causa quanti altrimenti non avrebbero mai abbracciato il lato dell'oscurità, sarebbe stata al contempo capace di usare il suo potere per punire coloro che un tempo l'avevano assai danneggiata. Mina avrebbe guidato una crociata per unire il mondo sotto il culto dell'Unico Dio, convertendo i neofiti con la fede o la spada.

Quando Mina fu pronta ad iniziare la sua crociata, la Regina delle Tenebre inviò un messaggio al mondo, proclamando il proprio ritorno con una tempesta di una tale catastrofica intensità che mai su Krynn aveva avuto l'uguale. La tempesta portava in seno gli spiriti dei morti che Takhisis aveva riunito nel corso di decenni e recava un messaggio: quanti avessero dato credito ai nemici dell'Unico Dio avrebbero infine dovuto rispondere dei loro peccati. I draghi, quelli buoni come pure quelli malvagi, udirono una voce della tempesta, e con sgomento vi riconobbero la voce di un dio. A Tarsis il mare si ingrossò fino a lambire la baia vuota, e gli scafi infestati dai fantasmi presero a solcare le onde. Nella Città Scomparsa, i fantasmi degli elfi che vi avevano dimorato, vennero spazzati via. Infine a Neraka, un drappello di Cavalieri Scuri vide una ragazza emergere dalla tempesta e promettere di guidarli alla vittoria contro Ansalon.

Nel giro di alcuni mesi, Mina sconfisse lo Scudo di Silvanesti e indusse abilmente gli elfi di Silvanesti a proclamare la loro fede nell'Unico Dio. Distrusse il drago verde Cyan Bloodbane, uccise il Signore Supremo dei Draghi Khellendros, assunse il controllo dei Cavalieri Scuri sconfiggendo il loro comandante Targonne e conquistò molte città lungo il suo cammino: un cammino che portava a Sanction. Ogni vita che si spegneva nella crociata di Mina andava ad alimentare il potere di Takhisis.

Con la forza dell'Unico Dio a spalleggiarla, Mina era inarrestabile. A Sanction la nuova profetessa evocò Takhisis, utilizzando il totem dei teschi del Signore Supremo dei Draghi che gli spiriti avevano rubato. Grazie al potere degli spiriti che dimoravano nel teschio combinato con quello di tutti gli spiriti dei morti e dei morenti, Takhisis ritrovò infine la sua antica gloria. Nel cielo, un unico occhio volse il suo sguardo al mondo e la vera identità dell'Unico Dio venne rivelata a tutti.

Tuttavia, concentrata a perseguire i suoi piani, la Regina delle Tenebre non aveva tenuto conto dell'unica arma capace di sconfiggerla, ora come in passato: il potere dell'amore. Fu l'amore amicale a spingere Tasslehoff Burrfoot a viaggiare dal passato di Krynn nel futuro, ora nella morsa della Regina delle Tenebre. Poiché Tasslehoff veniva dal passato ed era morto nel passato, se fosse morto nel tempo sbagliato, nel luogo sbagliato, la sua morte avrebbe potuto disfare completamente tutto quel che la Regina delle Tenebre aveva fatto. Mina passò al setaccio la terra di Ansalon, alla ricerca di

un kender chiamato Tasslehoff Burrfoot, impresa questa che si rivelò molto più difficile del previsto.

Il potere dell'amore contribuiva a sconfiggere Takhisis in molti modi, non faceva eccezione il potere dell'amore che Mina nutriva per Goldmoon. Furono l'afflizione e la preoccupazione per la morte di Goldmoon che indussero Mina a lasciar fuggire il kender quando finalmente era caduto nelle sue mani. E fu l'amore e la fede di Goldmoon negli dei a far sì che essi udissero la preghiera pronunciata in punto di morte e intraprendessero la ricerca del mondo.

Dopo molte traversie il kender riuscì a guidare gli dei sperduti fin su Krynn. Grazie all'assistenza del grande arcimago Raistlin Majere, Tasslehoff Burrfoot iniziò a viaggiare avanti e indietro tra il passato, che era l'unico in grado di raggiungere, e il futuro, che mai avrebbe immaginato di riuscire a scorgere. Guidato dalla presenza di Raistlin, Tasslehoff Burrfoot riuscì a cucire insieme il passato e il presente del mondo, permettendo agli dei di ritrovare il mondo che avevano perso.

Nel momento del suo più grande trionfo, quando Takhisis progettata già di fare il suo ingresso nel mondo dei mortali e regnare quale unica dea della sfera spirituale e di quella temporale, trovò la strada bloccata dal fratello Paladine, che aveva sacrificato la sua natura divina per preservare l'equilibrio. Takhisis di rese allora conto della terribile verità. Era stata spogliata della sua immortalità. Furiosa si volse contro Mina, con l'intento di sfogare la sua rabbia sulla sventurata discepola.

Il principe degli elfi Silvanoshei corse allora in soccorso della donna amata. Armatosi dell'asta spezzata di una dragonlance, la scagliò contro la Regina delle Tenebre. Privata dei suoi vasti poteri, intrappolata nella sua forma mortale, la Regina delle Tenebre fu colpita a morte e si spense tra le braccia di Mina. Mentre moriva rivolse a Paladine dure parole di verità:

"Se io ho perso tutto, lo stesso vale per te. Il mondo che ti piaceva tanto non potrà più tornare com'era. Almeno questo l'ho fatto. Un giorno conoscerai il dolore della morte. Anzi, peggio, fratello, conoscerai il dolore della vita."

Impugnando la spada che Takhisis aveva lasciato cadere, Mina vendicò la morte della sua amata Regina, uccidendo Silvanoshei. Avrebbe potuto uccidere anche Paladine, ma scelse di non farlo.

"Sentirai davvero il dolore della morte. Ma non ancora. Non adesso. Così voleva la mia Regina, e io obbedisco al suo ultimo desiderio. Ma sappi questo, disgraziato. Nel volto di ogni elfo che incontrerò, vedrò il tuo volto. La vita degli elfi ai quali la toglierò, sarà la tua vita. E ne ucciderò molti... per ripagare il debito."

Preso in braccio il corpo della sua Regina, Mina scomparve nella notte, seguita dal suo fedele minotauro Galdar.

Gli dei avevano fatto ritorno a Krynn, riportando la magia di un tempo e liberando gli spiriti dei morti che poterono nuovamente aleggiare lungo il Fiume delle Anime. Ma il loro ritorno era avvenuto ad un caro prezzo: due dei, i due sovrani degli Dei della Luce e degli Dei delle Tenebre, non avrebbero mai più posato dal cielo il loro sguardo sul mondo.

Magia inaffidabile al tempo della Quinta Era e della Guerra delle Anime

Poiché il numero degli spiriti intrappolati nel mondo continuava ad aumentare durante la Quinta Era, la magia degli stregoni come pure quella dei mistici iniziò a funzionare in modo insolito. Dapprima i malfunzionamenti erano davvero minimi e difficili da individuare. Ad esempio un incantesimo non funzionava proprio come ci si aspettava, oppure un oggetto magico impiegava un tempo maggiore per attivarsi. Col trascorrere dei decenni durante l'Era dei Mortali, la magia divenne sempre più inaffidabile, poiché gli spiriti dei morti la risucchiavano per inviarla alla Regina delle Tenebre. Dopo la notte in cui la Tempesta dell'Unico Dio investì Ansalon, quasi tutta la magia era stata irrimediabilmente compromessa.

Se desiderate aggiungere delle regole per l'inaffidabilità della magia della Quinta Era nella vostra campagna, avete a disposizione le seguenti varianti. Queste regole richiedono di utilizzare anche le varianti riguardanti il prosciugamento della magia (vedi pagina 55).

Magia indebolita

Nel primo decennio successivo al furto del mondo, la stregoneria (per quanti a quel tempo ne sapessero far uso, ed erano in pochi!) e il misticismo funzionavano normalmente. Tuttavia, dopo i primi dieci anni, divenne sempre più arduo che la magia, quale che fosse, operasse con efficacia.

Tutti gli incantatori a partire dalla seconda decade della Quinta Era fino a giungere alla fine della Guerra delle Anime, con l'unica eccezione di quanti erano dotati di capacità magiche o soprannaturali, devono superare una prova di Concentrazione per riuscire a lanciare un incantesimo.

La CD della prova è determinata dalla tabella che segue. Da notare che in questo periodo il successo non è mai garantito, dato che il risucchio di magia è inarrestabile, operato dagli spiriti che dimorano nel mondo. Si deve sottrarre la perdita del livello effettivo dal livello dell'incantatore nella classe di lancio degli incantesimi per determinare gli effetti dell'incantesimo. Se la perdita di livello riduce il livello dell'incantatore ad un punto che normalmente lo renderebbe incapace di lanciare l'incantesimo, allora significa che l'incantesimo non funzionerà. Per esempio, uno stregone di 15° livello tenta di lanciare un *muro di fuoco* (incantesimo di 4° livello). Negli anni 10-19 SC, il suo livello effettivo per il lancio degli incantesimi sarebbe stato il 14° livello di stregone in rapporto alla portata, al danno e simili. Negli anni 20-29 SC, il suo livello effettivo sarebbe stato il 13° e negli anni 30-36 SC, sarebbe stato il 10°. Tuttavia durante la Guerra delle Anime, il suo livello sarebbe stato quello di uno stregone di 5°livello, troppo basso, quindi, per lanciare con successo un incantesimo di 4° livello.

Il livello effettivo di un personaggio non può mai ridursi a meno del 1° a causa degli effetti del risucchio magico perpetrato dagli spiriti dei morti.

In effetti il "prosciugamento" offre qualche rimedio agli effetti del risucchio della magia. Tuttavia, nei decenni che precedettero la Guerra delle Anime, persino gli artefatti e gli oggetti magici sono interessati dal risucchio della magia. Partendo dalla prima decade, bisogna considerare che gli oggetti magici abbiano un punto di potenziale in meno per ogni due anni successivi al furto del mondo. (Ad esempio, nell'anno 19 SC, tutti gli oggetti magici hanno -9 punti di potenziale). Il risucchio di potenziale dagli oggetti ingenera conseguenze sugli oggetti magici, proprio come se tali oggetti fossero stati sottoposti a prosciugamento, pertanto se un oggetto perde un quarto del suo potenziale totale, cessa di funzionare. Se il risucchio riduce la magia a 0, occorre effettuare con successo un tiro salvezza sull'oggetto, altrimenti la magia in esso contenuta scomparirà per sempre.

TABELLA 2-2: MAGIA NELLA QUINTA ERA

CD	Anni	Successo
10 + livello dell'incantesimo	10-19 SC (393-402 AC)	-1 al livello effettivo dell'incantatore
15 + livello dell'incantesimo	20-29 SC (403-412 AC)	-2 al livello effettivo dell'incantatore
20 + livello dell'incantesimo	30-36 SC (413-417 AC)	-5 al livello effettivo dell'incantatore
25 + livello dell'incantesimo	37-38 SC (418-419 AC) Guerra delle Anime	-10 al livello effettivo dell'incantatore

Potere sottratto dagli spiriti

Gli spiriti dei morti sono la fonte della magia risucchiata nel mondo, in quanto sono gli spiriti a sottrarla dai viventi e dagli artefatti magici per consegnarla alla Regina delle Tenebre.

Anche i morti viventi sono in grado di risucchiare la magia. Qualsiasi non morto dotato di risucchio di energia o della capacità soprannaturale di infliggere la perdita di punti di caratteristica, è in grado di risucchiare la magia con il semplice tocco. I non morti senza mente, come gli zombi e gli scheletri, non hanno questa possibilità. Tutti questi non morti ottengono la seguente capacità speciale:

Risucchio di magia

Un wraith che colpisce uno stregone mentre lancia il suo incantesimo ne risucchia la magia prima che questa possa essere evocata. Un fantasma che si libra sopra una mistica addormentata, risucchia l'energia dell'ignara giovane. Un'orda di wight che si arrampicano sopra un cavaliere, risucchiano la magia dalla sua armatura e dalla sua spada ancestrale, come ne risucchierebbero la vita dal corpo.

Durante la Quinta Era, fino alla fine della Guerra delle Anime, i non morti di Ansalon sono diventati parassiti che risucchiano tutta la magia in cui si imbattono per travasarla nella Regina delle Tenebre. I non morti possiedono la capacità soprannaturale di attingere magia da qualunque cosa con cui entrino in contatto, si tratti di una creatura vivente o di un oggetto magico, anche se non sono in grado di risucchiare la magia innata da certe creature viventi, quali draghi, draconici o i pochi irda sopravvissuti che vagano raminghi.

Il risucchio di magia richiede di superare con successo un attacco in mischia, un contatto puramente fisico non è sufficiente. Un barbaro che dia una testata ad un wight non subirà alcun risucchio alla magia che possiede.

Ogni attacco di risucchio di magia effettuato con successo contro un incantatore gli porta via 1 livello di incantesimo per DV della creatura non morta. Ad esempio un fantasma con 9 DV risucchia un totale di 9 livelli di incantesimo di energia per ogni attacco effettuato con successo. Tali livelli di incantesimo sono sottratti dal livello più alto degli incantesimi che l'incantatore è in grado di usare. Nell'esempio precedente, se il fantasma stava attaccando uno stregone di 7° livello, la prima perdita di magia sarebbe stata 3 incantesimi di 3° livello dei 4 che lo stregone poteva lanciare ogni giorno, per un totale di 9 livelli di incantesimo.

Un incantatore colpito mentre lancia un incantesimo deve superare un tiro salvezza sulla Tempra con una CD di 10 + 1/2 dei DV del non morto + il modificatore di Carisma del non morto (a meno che non sia diversamente indicato) o si renderà conto che l'incantesimo che sta lanciando è stato risucchiato prima ancora di attivarsi (infatti i livelli dell'incantesimo utilizzato sono i primi a venire risucchiati, invece dell'incantesimo con il livello più alto che lo stregone conosce).

Se il non morto attacca un oggetto magico (vedi le regole relative ad un attacco sugli oggetti magici riportate nel *Manuale del Giocatore*), l'oggetto dovrà superare un tiro salvezza sulla Tempra con una CD di 10 + 1/2 dei DV del non morto + il modificatore di Carisma del non morto, o subirà il risucchio di potenziali magico pari ai DV del non morto + il suo modificatore di Carisma. A differenza del normale prosciugamento, l'oggetto può utilizzare sia il suo bonus al tiro salvezza, sia il bonus del suo proprietario (se questi ha l'oggetto su di sé), a seconda di quale risulti più vantaggioso.

La perdita di energia magica permane per 24 ore, o fino a quando non viene rimossa da un incantesimo, quale ad esempio *ristorare*. Trascorse le 24 ore, la creatura o l'oggetto magico colpiti devono tentare di superare un tiro salvezza sulla Tempra. La CD è pari a 10 + un mezzo dei DV del non morto + il suo modificatore di Carisma. Se il tiro salvezza viene superato, la perdita di energia magia viene ripristinata senza danno alla creatura o all'oggetto. Se il tiro fallisce, la perdita di energia magica viene comunque ripristinata ma la creatura perde in modo permanente 1 livello dell'incantatore (come avesse subito risucchio di energia, vedi sulla *Guida del DUNGEON MASTER*). Gli oggetti magici che falliscono il tiro salvezza riacquistano il potenziale magico, ma con una perdita complessiva nell'energia recuperata equivalente ai DV del non morto + il suo modificatore di Carisma.

Capitolo Due

Futuro della magia

La Guerra delle Anime aveva mietuto molte vittime, ma due perdite in particolare avrebbero prodotto un'importante conseguenza nel mondo per molte generazioni a venire, la morte della Regina delle Tenebre Takhisis e la scomparsa di Paladine dal consesso degli Dei della Luce.

Molti furono coloro che distolsero il loro sguardo dalle divinità nei decenni che seguirono queste due gravi perdite. Intere generazioni vennero allevate ascoltando i racconti del secondo abbandono, quando gli dei non riuscirono a proteggere il mondo dalle razzie dei Signori Supremi dei Draghi. Adesso che avevano fatto ritorno, gli dei si rendevano conto di dover avere una parte attiva nelle vicende del mondo se volevano riavvicinare alla fede gli antichi seguaci.

Le tre divinità della magia, Solinari, Lunitari e Nuitari non dovettero faticare come tutte le altre per ricostituire le fila dei seguaci. In fondo gli Ordini dell'Alta Stregoneria erano stati sciolti da poco meno di un decennio, e molti dei maghi sopravvissuti ricordavano ancora le norme della magia divina, o le avevano trasmesse alle generazioni successive. Tuttavia mancava ancora un Ordine che garantisse coesione, in cui sentirsi al sicuro e tornare ad apprezzare i vincoli della fratellanza. La maggior parte dei maghi provava il forte desiderio di ricostituire gli Ordini dell'Alta Stregoneria, poiché ancora forte nelle loro menti era il ricordo delle persecuzioni che in passato gli incantatori avevano dovuto subire. Molti maghi avevano perso la vita durante l'Era della Disperazione, pur con alle spalle la protezione degli Ordini. Ora che questi non esistevano più, si sentivano ancora più esposti e vulnerabili.

Le uniche divinità che avevano già nuovi proseliti ad attenderle erano Mishakal e Sargonnas. Goldmoon si era assicurata che la dottrina di Mishakal fosse tenuta viva negli insegnamenti della Cittadella della Luce, mentre i minotauri non avevano mai perso la fede in Sargonnas.

Ma per ogni credente, si contavano innumerevoli individui che avevano perso la fede o vi avevano rinunciato. Gli dei dovettero superare molti ostacoli tornando nel mondo, tra cui uno decisamente non trascurabile, vale a dire il fatto che i mortali avessero imparato a sopravvivere senza dei e avessero la convinzione di poter continuare a farlo, piuttosto che riporre la propria fede in esseri superiori che avevano "abbandonato" il mondo per ben due volte.

Come Takhisis aveva detto a Paladine in punto di morte, il mondo adesso era un luogo differente e non sarebbe mai più tornato quello che era un tempo.

Stregoneria

Il futuro, per coloro che hanno il dono di usare il potere della stregoneria, si prospetta incerto. Con il ritorno delle divinità della magia, gli antichi Ordini dell'Alta Stregoneria saranno sicuramente ricostituiti. Un tempo gli Ordini erano molto rigidi riguardo al fatto di assicurarsi che la magia arcana venisse codificata e controllata. Chiunque fosse sorpreso ad eseguire pratiche magiche senza aver superato la Prova e indossato le vesti che ne testimoniavano l'obbedienza alle divinità della magia, veniva ritenuto un rinnegato e poteva essere condannato a morte.

Se editti del genere erano stati accettati, allora sarebbero nati dei problemi per quanti praticavano la stregoneria, arte che, data la sua natura indipendente, disdegna le rigide regole della magia. Preferendo operare in maniera indipendente, gli stregoni spesso si ritrovano soli, a rifuggire la compagnia di altri stregoni che li renderebbero altrimenti troppo vulnerabili qualora gli Ordini della Magia decidessero di unire le forze per sbaragliarli. L'Accademia della Stregoneria è scomparsa, studenti e insegnanti si sono sparpagliati per tutta Ansalon. Forse qualche stregone intraprendente potrebbe ricostruirla, ma nessuno si è ancora fatto avanti.

L'indipendenza è al contempo il punto debole e il punto di maggior forza di uno stregone. Gli stregoni mancano di un'organizzazione che li renda compatti. Ma con l'indipendenza vengono pure la libertà di pensiero e di movimento. Ad uno stregone non si chiede di portare degli abiti distintivi che facciano subito capire a tutti che si tratta di un mago. Gli stregoni non devono obbedienza a nessuno, né sono obbligati a seguire nessuna regola o a rischiare la vita per superare una Prova.

Forse un giorno un gruppo di stregoni si riunirà per formare un'organizzazione come quella degli Ordini dell'Alta Stregoneria. Forse gli stregoni saranno accolti all'interno degli Ordini o forse continueranno a farne semplicemente a meno, com'è successo fino a questo punto dell'Era dei Mortali.

Dalamar lo Scuro

Silvanesti Mag7/Veste Nera 10: GS 17; umanoide medio (elfo); DV 17d4; pf 47; Iniz +3; Vel 9 m; CA 17 (contatto 13, colto alla sprovvista 14); Att +13/+8 (1d4+5/17-20, *pugnale affilato+3*); AS Incantesimi; QS Segreti dell'Ordine delle Vesti Nere, magia delle lune (Nuitari), tratti dei Silvanesti; TS Temp +9, Rifl +12, Vol +19; For 14, Des 16, Cos 10, Int 20, Sag 17, Car 12.

Abilità e talenti: Ascoltare +9, Cercare +11, Concentrazione +19, Conoscenze (arcane) +31, Conoscenze (locali) +15, Conoscenze (storia) +15, Intimidire +16, Raggirare +5, Sapienza Magica +31; Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (necromanzia), Incantesimi Focalizzati Superiore (necromanzia), Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Maliardo, Riserva di Energia dei Non Morti, Scrivere Pergamene*.

Proprietà: Pugnale affilato+3, anello di protezione, mantello della resistenza+4, bacchetta dei fulmini (10° livello dell'incantatore).

Incantesimi preparati (4/6/5/5/5/5/4/3/2/1): 0 – *individuazione del magico, lettura del magico, mano magica, prestidigitazione;* 1° – *armatura magica, charme, dardo incantato, incuti paura, protezione dal bene, raggio di indebolimento;* 2° – *comandare non morti, individuazione dei pensieri, oscurità, protezione dall'energia, scassinare, tocco del ghoul;* 3° – *blocca persone, dissolvi magie, palla di fuoco, tocco del vampiro;* 4° – *lancia di fulmini di Dalamar, porta*

dimensionale, potenziatore mnemonico [di Rary], ragnatela mentale, scagliare maledizione; 5° *– blocca mostri, congedo, cono di freddo, santuario privato [di Mordenkainen], spezzare incantamento;* 6° *– dissolvi magie superiore, elucubrazione [di Mordenkainen], globo di invulnerabilità, visione del vero;* 7° *– desiderio limitato, teletrasporto superiore, vista arcana superiore;* 8° *– metamorfosi di un oggetto, parola del potere stordire;* 9° *– desiderio.*

Nota: Trattandosi di un mago delle Vesti Nere dalla lunga esperienza, nonché ex Maestro della Torre di Palanthas, Dalamar ha accesso ad un'incredibile varietà di incantesimi. Conosce tutti gli incantesimi arcani elencati nel *Manuale del Giocatore* e nell'*Ambientazione di* DRAGONLANCE (tranne gli incantesimi che portano il nome di un mago, come ad esempio *portale di Fistandantalus* oppure *luce della verità di Magius*).

Non si conosce con certezza la data di nascita di Dalamar, il suo nome è stato infatti rimosso con disonore dai registri di famiglia. Nacque a Silvanesti nella Casata dei Servitori. Nonostante le sue palesi doti per l'uso della magia, venne escluso dalla Casata dei Mistici a causa del sistema di caste elfico.

Durante la Guerra delle Lance Dalamar combatté in difesa della sua patria, ma insieme a molti altri si trovò costretto a fuggire di fronte all'Armata dei Draghi invasori. Dalamar viaggiò allora verso l'Ergoth del Sud dove perfezionò le sue abilità nelle arti magiche.

Quando gli giunse voce che la sua patria era stata liberata dal giogo del malvagio drago Cyan Bloodbane, ritornò a Silvanesti. Qui aiutò la sua gente a scacciare l'Incubo che aveva corrotto e tormentato quella che un tempo era una foresta meravigliosa. Poiché fece uso della magia, contravvenendo così ai divieti imposti dalla sua casta, fu esiliato da Silvanesti e bollato per sempre come "elfo scuro".

Dalamar compianse la perdita della patria, ma l'esilio significò anche la libertà di seguire l'altra sua passione: la magia. Si recò dunque alla Torre dell'Alta Stregoneria a Wayreth, dove si sottopose alla Prova. Il dio della magia oscura, Nuitari, guardò all'interno del suo cuore e rivendicò Dalamar come suo discepolo. All'elfo furono consegnate le vesti nere. Dalamar era sempre rimasto fedele a Nuitari, ma non a tutti gli altri dei, inclusa Takhisis.

Colpito dalle straordinarie doti magiche e di macchinazione di Dalamar, il Conclave gli chiese di spiare l'operato del potente mago Raistlin Majere, che era stato bandito ed era ora temuto come una minaccia. Dalamar si rese conto del pericolo incombente, ma non poteva rinunciare a studiare presso uno dei più grandi maghi che fossero mai vissuti. Decise quindi di accettare la missione e si recò alla Torre di Alta Stregoneria di Palanthas.

Ma Raistlin sapeva di essere spiato e Dalamar fu severamente punito. Il grande mago rimase tuttavia impressionato dai poteri magici dell'elfo, mentre non fu affatto sorpreso dalle macchinazioni del Conclave. Progettando di intraprendere un pericoloso disegno per sfidare Takhisis e divenire egli stesso un dio, Raistlin aveva bisogno di qualcuno su cui contare e che potesse assisterlo, decise quindi di tenere Dalamar come suo apprendista.

Quest'ultimo si ritrovò quindi di fronte ad un difficile dilemma. Si rese conto che il piano di Raistlin avrebbe portato il mondo alla rovina e, alla fine, decise di schierarsi con Tanis Mezzelfo e Caramon Majere per fermare il suo *Shalafi*.

Dopo il sacrificio compiuto da Raistlin per salvare il mondo, Dalamar diviene il Maestro della Torre di Palanthas e la rende accessibile agli studenti. Molte Vesti Nere e Rosse vi giungono per studiare. Dalamar inizia inoltre una relazione con Jenna, figlia di Justarius (Capo delle Vesti Rosse) fondata tanto sull'amore quanto sul sostenere la reciproca ambizione.

Al divampare della Guerra del Caos, Dalamar si unisce agli altri Capi del Conclave per sconfiggere il Caos. Rimasto gravemente ferito, ritorna alla Torre, provato nel corpo e nella mente dalla perdita della magia divina. Pone fine alla relazione con Jenna e si rinchiude da solo nella Torre.

Fu qui che lo Stregone Ombra trovò Dalamar e gli insegnò l'arte della necromanzia. Lo Stregone era in realtà Takhisis, ma la dea non rivelò mai la sua vera identità. Aveva in mente di servirsi dell'elfo nell'ormai imminente Guerra delle Anime.

La Torre dell'Alta Stregoneria scomparve misteriosamente da Palanthas per riapparire a Nightlund. Gli spiriti dei morti vi accorsero numerosi, in risposta al richiamo di Dalamar il quale, ritenendosi loro padrone, ne divenne inconsapevolmente il prigioniero.

Quando comprese la realtà delle cose, Dalamar si unì a Palin per sconfiggere Takhisis nella Guerra delle Anime. Ma Mina, al servizio della Regina delle Tenebre, uccise sia lui che Palin, solo per rendersi conto ormai troppo tardi che necessitava del loro aiuto per localizzare Tasslehoff Burrfoot, il kender che viaggiava nel tempo. Perciò ne resuscitò i corpi e li tenne come prigionieri. Tuttavia le anime dei due riuscirono a spezzare il legame che le vincolava al corpo.

Prevedendo che Mina e la sua arcirivale, la Signora Suprema dei Draghi Malystryx, avrebbero finito per battersi fino alla morte, Dalamar si accordò con entrambe per ritornare in vita, per schierarsi infine a fianco della vincitrice. Cercò persino di uccidere Palin pur di riuscire nella sua ambizione. Il suo tradimento venne scoperto e ostacolato. Considerato il bene che aveva compiuto durante la Guerra delle Anime, gli dei decisero di perdonarlo e gli offrirono di riportarlo in vita e di restituirgli i poteri magici. Dalamar doveva la sua salvezza al suo dio patrono, Nuitari.

Ora che gli dei sono ritornati, Dalamar progetta di riconvocare il Conclave e di riaprire la Torre dell'Altra Stregoneria a Wayreth.

Palin Majere

Umano (civilizzato) Str7/Stregone dell'Accademia 10/Mastro Ambasciatore 1: GS 18; umanoide medio (umano); DV 17d4+1d6+36; pf 82; Iniz +5; Vel 9 m; CA 13 (contatto 13, colto alla sprovvista 10); Att +12/+7 mischia (1d6+2/x2, *bastone ferrato+2*) oppure +11 a distanza (1d8/19-20, balestra leggera); QS ambasciata preferita, empatia istintiva, evoca famiglio; TS Temp +7,

Rifl +8, Vol +14; For 14, Des 16, Cos 14, Int 20, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cercare +8, Concentrazione +18, Conoscenze (arcane) +22, Conoscenze (nobiltà e regalità) +13, Conoscenze (storia) +6, Decifrare Scritture +14, Diplomazia +13, Intimidire +8, Osservare +7, Percepire Intenzioni +10, Raccogliere Informazioni +11, Raggirare +15, Rapidità di Mano +6, Sapienza Magica +21, Utilizzare Oggetti Magici +10; Incantare in Combattimento, Incantesimi Ingranditi, Incantesimi Potenziati, Istruzione, Persuasivo, Prontezza di Riflessi, Prosciugare Oggetto, Tiro Ravvicinato.

Speciale: Palin ha avuto la possibilità di conoscere gli incantesimi estirpati dalla sua mente tramite un atto divino compiuto da tutte e tre le divinità della magia. Il suo livello dell'incantatore effettivo è stato ridotto in modo permanente a 0. potrebbe essere possibile per Palin superare temporaneamente questa riduzione attraverso il prosciugamento di oggetti magici, per quanto lo stregone abbia scelto di abbandonare per sempre la magia.

Ambasciata preferita (Str): Palin ha sviluppato una notevole dimestichezza con il palcoscenico politico cui ormai è abituato (la città di Solace) e ottiene un bonus di +2 a tutte le prove di Conoscenza (nobiltà e regalità), Diplomazia, Percepire Intenzioni e Raccogliere Informazioni.

Empatia istintiva (Str): Un mastro ambasciatore deve essere ricettivo nei confronti di idee, culture e convinzioni diverse dalle sue al fine di avere successo nella sua carriera. Quando interagisce con un soggetto appartenente a una cultura, una razza, un allineamento politico o una religione diversa dalla propria, può effettuare una prova di Percepire Intenzioni per ottenere informazioni dal linguaggio gestuale, dagli indizi non verbali, dall'atteggiamento e dalle peculiarità culturali del soggetto.

Proprietà: *bastone ferrato+2,* balestra leggera.

Palin Majere nacque a Solace nel 362 AC, terzogenito di Tika e Caramon Majere. Aveva due fratelli, Tanin e Sturm, e due sorelle, Laura e Dezra.

I due fratelli maggiori, Tanin e Sturm Majere, erano molto simili al padre: fisicamente robusti, versati nell'uso delle armi, turbolenti e di spirito buono. Palin invece somigliava allo zio, il famigerato mago Raistlin Majere. Intelligente, introspettivo, composto, Palin mostrava inclinazione per la magia, ingenerando nel padre grande costernazione. Temendo di perdere l'amato figlio così come aveva perso il fratello gemello, Caramon fece tutto quello che era in suo potere per dissuadere Palin dallo studiare le arti magiche, impedendogli di affrontare la Prova nella Torre dell'Alta Stregoneria.

Il Maestro della Torre di Palanthas, Dalamar lo Scuro, riconobbe che la magia fluiva forte in Palin e si rese conto che Caramon commetteva un errore impedendo al figlio di assecondare la sua vera natura, perciò li condusse entrambi alla Torre e lì si assicurò che Palin si sottoponesse alla Prova.

Lo spirito di Raistlin Majere intervenne nella Prova, con sommo dispiacere e sconvolgimento di Dalamar. Raistlin cercò di convincere il nipote a seguire il suo stesso sentiero oscuro. Palin si rifiutò, pur convinto che il diniego gli sarebbe costato la vita. Quando gli vennero consegnate le Vesti Bianche e gli fu donato il famoso Bastone di Magius, Caramon accettò finalmente la decisione del figlio.

Palin divenne uno degli eroi della Guerra del Caos, affiancandosi ad una donna misteriosa, Usha, che riteneva erroneamente la figlia dello zio Raistlin, e al kender Tasslehoff Burrfoot.

Alla fine della battaglia, a Palin apparve l'immagine di Fizban. Gli disse che gli dei si erano sacrificati per salvare il mondo e che adesso la Quinta Era, l'Era dei Mortali, avrebbe avuto inizio. Più tardi Palin avrebbe scoperto che l'immagine veduta non era altro che un'illusione operata da Takhisis, che in realtà aveva sottratto il mondo e lo aveva nascosto agli altri dei.

Dopo la Guerra del Caos, Palin e Usha si sposarono, si trasferirono a Solace per stare vicini a Caramon e Tika ed ebbero due figli, Ulin e Linsha Majere.

Palin fu addolorato di scoprire che con gli dei anche la magia che tanto amava era scomparsa. Quando fu contattato dallo Stregone Ombra e dal Maestro della Torre di Wayreth, che si offrirono di insegnargli l'uso della "magia selvaggia", Palin accettò, non sapendo che lo Stregone Ombra altri non era che non Takhisis sotto mentite spoglie. La dea intendeva servirsi dell'ignaro Palin per riuscire a far ritorno nel mondo.

Palin desiderava portare a conoscenza gli altri maghi della nuova magia. Nel 7 SC divenne Capo delle Vesti Bianche e tredici anni dopo Capo del Conclave. Essendosi reso conto che gli Ordini dell'Alta Stregoneria erano decisamente anacronistici nella Quinta Era, sciolse ufficialmente il Conclave e fondò l'Accademia della Stregoneria, nei pressi di Solace, per insegnarvi la nuova magia.

Quando Takhisis iniziò ad usare le anime dei morti per rubare la magia, provocando scompensi e alterazioni nella magia stessa, vennero tempi difficili per l'Accademia. Anche la Signora Suprema dei Draghi Beryl soffriva la perdita della magia. Catturò Palin e lo tenne prigioniero, torturandolo affinché le rivelasse quel che accadeva alla magia. Ma Palin, all'oscuro di tutto, non poteva risponderle. Infine, convinta che non le stesse mentendo, Beryl lo liberò nella speranza che l'avrebbe portata a scoprire la verità.

Palin divenne un uomo diverso dopo queste traversie. Tornò alla sua Accademia, ma scoprì che era stata distrutta perché Beryl non ne scoprisse i segreti. A Palin erano state spezzate le dita, e con la guarigione non era riuscito a recuperare l'uso completo delle mani. Si sentiva estraneo alla moglie e alla sua famiglia, e decise perciò di trascorrere ancora del tempo lontano da Solace, alla disperata ricerca della magia.

Quando il kender Tasslehoff Burrfoot fece la sua comparsa insieme al *congegno per viaggiare nel tempo*, Palin ricordò cosa significava adoprare la magia degli dei. Decise pertanto di provare ad utilizzare il congegno per viaggiare a ritroso nel tempo, ma scoprì che non esisteva un passato anteriore alla Quinta Era. Risoluto a spiegare quel mistero, sopraggiunse infine a scoprire la verità.

Capitolo Due

Durante la Guerra delle Anime, Palin e Dalamar unirono le loro forze e compresero finalmente che l'Unico Dio altri non era che non Takhisis. La sfidarono entrambi e furono uccisi da Mina, discepola della Regina delle Tenebre. Mina si rese conto troppo tardi che i due maghi le sarebbero stati indispensabili per rintracciare il kender e, con lui, il *congegno per viaggiare nel tempo*. Resuscitò dunque i loro corpi e ne fece dei macabri prigionieri. Non riuscì tuttavia ad imprigionarne le anime, e lo spirito di Palin trovò il modo per ostacolare la Regina delle Tenebre.

Palin rischiò di essere annientato da Dalamar, ma l'intervento dello zio Raistlin lo preservò dalla fine. Venne riportato in vita dagli dei della magia, che gli proposero pure di restituirgli la magia divina che tanto a lungo aveva cercato. A quel punto però Palin si rese conto che la moglie e la sua famiglia avevano per lui un'importanza maggiore della magia, così declinò l'offerta degli dei.

Palin fece ritorno a Solace, dove fu accolto con gioia dalla moglie. Per un periodo aiutò la sorella Laura nella conduzione della Locanda dell'Ultima Casa, ma le ultime vicende di cui la città era stato teatro lo spinsero ad assumere un ruolo attivo nel cercare di preservare e mantenere la legge e l'ordine in questo luogo divenuto ormai un rifugio per fuorilegge e avventurieri.

Ordini dell'Alta Stregoneria

In seguito alla scomparsa delle tre divinità della magia e della magia arcana dell'alta stregoneria, gli Ordini dell'Alta Stregoneria finirono per sciogliersi. Tuttavia, dopo il ritorno di Solinari, Nuitari e Lunatari si ricrearono immediatamente le condizioni perché venissero ricostituiti. Resuscitando l'elfo scuro Dalamar e l'ex Capo delle Vesti Bianche Palin, gli dei avevano offerto loro la propria magia. Dalamar accettò, mentre Palin preferì dedicare le proprie energie alla famiglia piuttosto che a quella magia che aveva consumato la sua vita fino a portarlo sull'orlo della rovina. Benché gli dei avessero restituito a Dalamar la magia, l'elfo venne punito per i misfatti compiuti: gli venne proibito di ritornare alla Torre di Palanthas, da lui ricollocata a Nightlund. Così la Torre rimase nascosta e lontana, sigillata dagli dei per un eventuale futuro nuovo signore.

Le divinità della magia affidarono a Dalamar l'arduo compito di riformare gli Ordini dell'Alta Stregoneria, e l'elfo fu ben lieto di raccogliere la sfida, poiché aveva in mente non solo di divenire il nuovo Capo delle Vesti Nere, ma anche il Maestro degli Ordini e della Torre di Wayreth.

Ma Dalamar sapeva anche di non poter sobbarcarsi questa impresa da solo. Si rivolse quindi all'unica persona che gli era pari per poteri magici: Jenna delle Vesti Rosse. Figlia di Justarius, ex Capo delle Vesti Rosse, era divenuta una delle persone più facoltose di Palanthas, famosa per il suo buon senso in politica e per essere un'abilissima diplomatica, oltre che per la competenza nel campo della magia. Un tempo i due erano stati amanti, ma la fiamma della passione si era spenta, lasciando il posto ad un mutuo rispetto e all'intima conoscenza delle capacità e delle debolezze reciproche. I due sapevano di poter lavorare insieme in una relativa armonia, mantenendo comunque un occhio vigile l'una sull'altro, ben consci del fatto che ciascuno perseguisse i propri scopi segreti.

La riforma degli Ordini dell'Alta Stregoneria prevede che i tre Capi degli Ordini riescano a lavorare bene insieme, poiché dovranno far fronte ad ostacoli non da poco, dovendo cercare di rimettere insieme i frammenti dispersi dell'organizzazione. Palin Majere sarebbe stato perfetto nel ruolo del ricostruttore, ma ha declinato l'offerta non una, ma svariate volte.

Senza di lui, Dalamar e Jenna devono ancora trovare un valido sostituto perché diventi il Capo delle Vesti Bianche. Dalamar intende trovare qualcuno facile da manipolare e controllare, che gli assicuri la possibilità di diventare il Maestro degli Ordini e della Torre di Wayreth. Jenna, dal canto suo, sa che l'equilibrio tra bene e male deve essere stabilizzato e che chiunque sia il prescelto, dovrà essere il degno avversario del potere di Dalamar e banco di prova della sua ambizione. Ma finora, nessuno dei due ha trovato il candidato ideale a divenire il Capo delle Vesti Bianche.

Saranno necessari notevoli sforzi al fine di riformare gli Ordini dell'Alta Stregoneria, ma tanto Dalamar quanto Jenna sanno che senza gli Ordini e quell'equilibrio che essi rappresentano, potrebbero trovarsi nuovamente sotto la minaccia di un altro cataclisma magico, come quello subito durante le Battaglie Perdute. Un tempo gli Ordini erano stati costituiti al fine di domare la magia selvaggia, di imporre una struttura e stabilire leggi per evitare che la magia sfuggisse al controllo e danneggiasse il mondo. Più tempo gli Ordini rimarranno inattivi, e più difficile sarà mantenere la magia sotto controllo. Poiché dietro il ritorno della magia selvaggia si nascondeva Takhisis, Dalamar e Jenna temono che le manomissioni operate dalla dea sulla trama della magia e della stregoneria possano produrre alla lunga effetti estremamente pericolosi.

Opzioni aggiuntive
Maghi generalisti

La classe di prestigio di Mago dell'Alta Stregoneria presentata nell'*Ambientazione di DRAGONLANCE* esige che tutti i maghi che entrano a far parte degli Ordini dell'Alta Stregoneria, siano dei maghi specialisti. Questa regola riflette le specialità magiche dei tre Ordini, Tuttavia non tutti i maghi che intraprendono il sentiero della magia decidono di specializzarsi in una scuola.

Questa opzione consente ad un mago di prendere la classe di prestigio di Mago dell'Alta Stregoneria senza possedere la specializzazione in una scuola di magia. Se un personaggio decide di avvalersi di questa opzione, non riceverà il beneficio della specializzazione potenziata al 1° livello, mentre otterrà normalmente tutti gli altri. Dalamar è un esempio di mago non specialista divenuto Mago dell'Alta Stregoneria.

Misticismo

Sebbene si tratti di una magia scoperta solo di recente, il misticismo è forse meno astruso e pertanto considerato meno pericoloso sia della magia arcana che di quella divina. I mistici non devono temere le persecuzioni. Molti sono liberi di seguire il proprio cammino in pace, facendo il possibile per aiutare quanti soffrono, alleviandone le sofferenze e difendendo i deboli.

I mistici popolano vaste aree di Ansalon. Molti riescono a diventare dei mistici senza neppure un addestramento formale. Persone del genere sono in grado di attingere al potere del cuore, usandolo per apportare cambiamenti nel mondo circostante. Il misticismo è una forma di magia molto personale, che richiede, infatti, una totale armonia tra quel che si pensa, si crede e si desidera. La fede mistica è la fede interiore, e non la fede negli dei.

Diventare un chierico richiede la ricerca di un potere superiore, un potere che esiste al di fuori dell'individuo e della realtà immanente. Al contrario un mistico deve iniziare una ricerca interiore, scrutare fin nei meandri del proprio cuore e della propria anima, trovare la fede nel mondo in cui vive e nell'ordine delle cose. Per questo motivo una persona non può essere al contempo un chierico al servizio degli dei e un mistico in perfetta armonia con il proprio potere personale.

Le maggiori organizzazioni del misticismo sono quella dei Mistici della Cittadella, della Cittadella della Luce, e quella dei Cavalieri del Teschio, dei Cavalieri di Neraka, che conta un numero esiguo di affiliati, dato che comunque la stragrande maggioranza dei mistici opera in modo solitario.

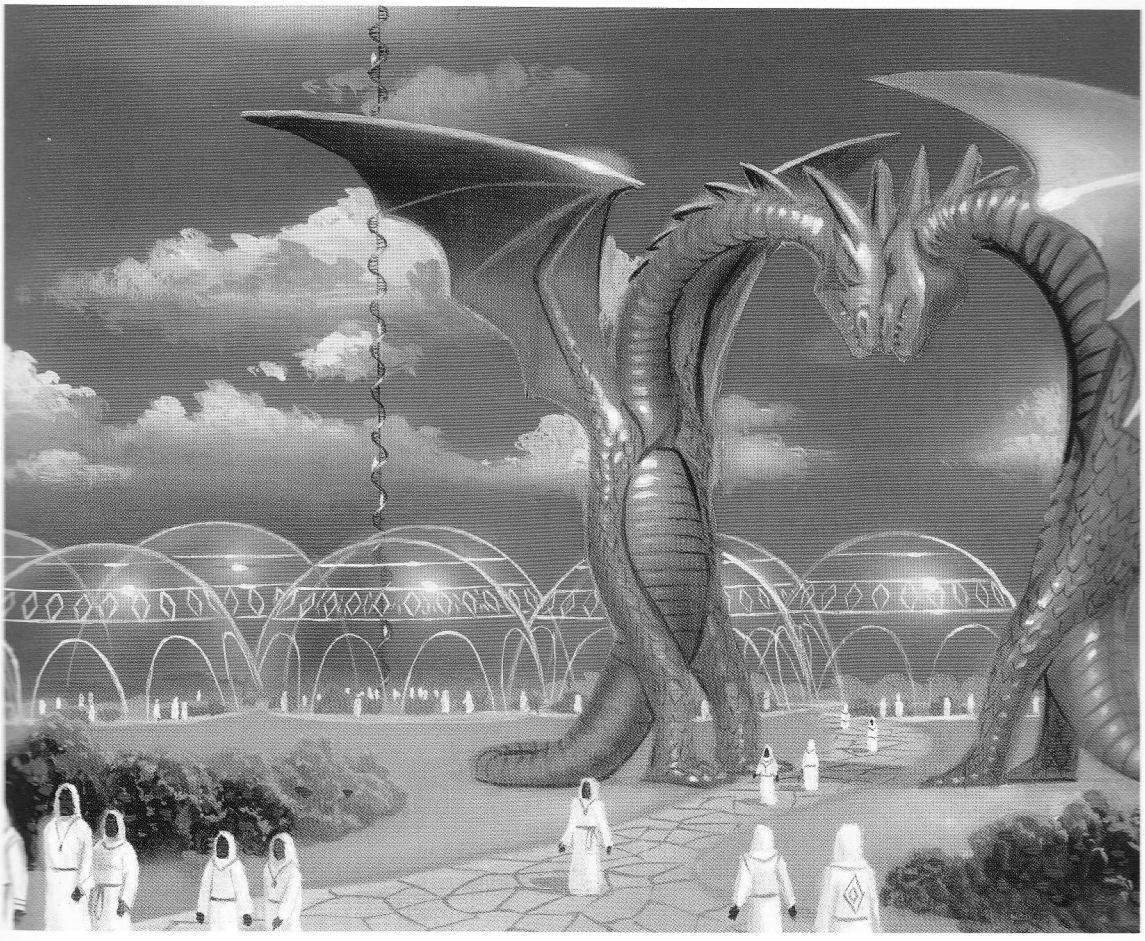
I Mistici della Cittadella seguono gli insegnamenti di Goldmoon, la prima a scoprire il potere del cuore che si celava in lei. Goldmoon radunava molti dei dettami della dea Mishakal negli insegnamenti della Cittadella. Poiché i mistici che hanno studiato al cospetto di Goldmoon sono già dotti nei precetti della dea, Mishakal visiterà per prima la loro Cittadella allo scopo di trovare nuovi proseliti. Dato il bisogno impellente di guaritori nel mondo, la dea accoglierà quanti si volgeranno ai suoi insegnamenti e quanti continueranno a seguire il misticismo.

I Cavalieri del Teschio non si mostrarono eccessivamente costernati alla perdita della loro dea Takhisis. Da tempo infatti avevano distolto lo sguardo dalla Regina delle Tenebre per volgerlo al misticismo, che ben si adattava alle loro esigenze. Così continuano a dedicarvisi, tanto più che si sono resi conto di preferire una vita scevra da ogni sottomissione a qualsivoglia divinità.

Ordini Sacri delle Stelle

Ogni divinità opera allo scopo di creare un ordine clericale legato al suo culto. Tutti gli dei sanno che l'obiettivo che si prefiggono è molto più difficile da raggiungere oggi, in questa era, di quanto non lo sia stato nelle epoche precedenti.

La fede dei popoli è stata scossa. Ai loro occhi gli dei li hanno abbandonati. Non una ma ben due volte: la prima dopo il Cataclisma e la seconda dopo la Guerra del Caos. Le divinità potrebbero obiettare di non essere responsabili delle azioni di Takhisis, né della sparizione del mondo. Ma Gilean ha stabilito che gli dei accettino il biasimo dei mortali e si facciano carico della responsabilità



di quel che è accaduto. Chiedere scusa vuol dire umiliarsi e, a dirla tutta, gli dei avrebbero anche potuto vigilare con maggior cura sull'operato di Takhisis, visto che tutti la ritenevano capace di raggiri e tradimenti. Comprendono quindi la rabbia della gente e tutti gli dei, persino quelli delle Tenebre, devono darsi da fare per sedarla e convincere i loro proseliti di essere tornati nel mondo per restarci.

Gli dei comprendono pure l'ardente bisogno dei cuori mortali di credere in un potere superiore. Ne hanno avuto prova allorché Takhisis era ritornata in guisa dell'Unico Dio e aveva trovato ad attenderla grandi masse desiderose di riporre in lei la propria fede. È proprio questo bisogno la chiave che useranno per aprire ancora una volta il cuore dei mortali. Lentamente, ma infallibilmente, gli Ordini Sacri delle Stelle saranno ricostituiti.

I Cavalieri di Solamnia sono rimasti devoti alla propria fede pur in assenza degli dei e hanno offerto loro un bentornato senza rancori. Il sacrificio di Paladine ha fornito ai Cavalieri la prova che gli dei che si erano scelti erano pronti a sacrificarsi per il bene dei popoli.

I Mistici della Cittadella seguono gli insegnamenti incisi sui *Dischi di Mishakal*, contenenti i principi delle loro credenze. Poiché tali precetti sono quelli di tutte le divinità del bene, molti Mistici della Cittadella sono attratti dalle norme degli Dei della Luce e, in particolare dalla dea Mishakal.

Sargonnas è da sempre il dio principale dei minotauri, molti dei quali combatterono al suo fianco contro il Caos. Adesso che i minotauri hanno iniziato la loro crociata, il cui fine è palese, Sargonnas è certo di trovare molti tra il suo popolo eletto, adunarsi sotto il suo stendardo con urla di acclamazione.

Ciascuna delle divinità della Luce, dell'Equilibrio e delle Tenebre ricostruirà le proprie chiese, sostenuta da proseliti le cui convinzioni corrispondono alla componente etica di quel dato culto. Forse ci vorranno anni prima che gli Ordini Sacri ricostituiscano anche solo una minima parte della forza di un tempo, ma è certo che gli dei riverseranno in questo ritrovato mondo un interesse molto più profondo di quanto non avessero fatto prima.

Domini dei Mistici

I domini elencati di seguito sono riservati ai mistici, in aggiunta a quelli già presentati in altri manuali.

Dominio dell'Incanalamento

Divinità: Nessuna (solo mistici)
Potere concesso: Il personaggio è in grado di lanciare incantesimi di Trasmutazione su bersagli viventi a un livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio dell'incanalamento

1 Saltare
2 Resistenza dell'orso
3 Velocità
4 Pelle di pietra
5 Eroismo superiore
6 Trasformazione (di Tenser)
7 Rigenerazione
8 Corpo di ferro
9 *Corpo di diamante*

Dominio della Sensitività

Divinità: Nessuna (solo mistici)
Potere concesso: Il personaggio è in grado di lanciare incantesimi di Divinazione con raggio di azione personale a un livello dell'incantatore +1.

Incantesimi del dominio dell'incanalamento

1 Visione della morte
2 Vedere invisibilità
3 Linguaggi
4 Rivela bugie
5 Analizzare dweomer
6 Conoscenza delle leggende
7 Vista arcana superiore
8 Rivela locazioni
9 Previsione

Nuovi Incantesimi

Gli incantesimi sono elencati in ordine alfabetico.

Anatema del Drago

Trasmutazione
Livello: Chr 4, Mag/Str 3, Pal 4
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Arma toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra (oggetto, innocuo)
Resistenza agli incantesimi: No

Quando l'incantatore lancia questo incantesimo su un'arma, la impregna della capacità di infliggere danni maggiorati contro qualsiasi drago o draconico.

Innanzitutto l'arma non tiene automaticamente conto della riduzione del danno che il drago potrebbe avere. Questo include non solo la riduzione del danno naturale di un drago, ma anche qualsiasi altra riduzione del danno che il drago otterrebbe con mezzi magici o soprannaturali (come incantesimi od oggetti magici che conferiscono una riduzione del danno).

Secondariamente, ottenendo un colpo critico l'ammontare dei danni inflitto dall'arma viene aumentato di uno. Perciò, un'arma che normalmente infligge danni x2, superando un colpo critico infliggerà danni x3.

In terzo luogo, l'arma non subisce danni a causa dello spasmo dei draconici: la lama di una spada si sfila facilmente dal cadavere pietrificato di un baaz draconico o rimane illesa dal liquido corrosivo che fuoriesce dal cadavere di un kapak draconico.

Componente materiale arcana: Tre gocce di sangue di drago.

Aprire il Sudario di Morte

Divinazione
Livello: Chr 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S

Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Propagazione del raggio di 9 m
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore rende visibili sul Piano Materiale tutte le creature e gli oggetti eterei all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo. Per tutto il tempo in cui tali creature e oggetti permangono all'interno dell'area, occorre trattarle come se si fossero manifestate (vedi il paragrafo "manifestazione" alla voce "Fantasma" nel *Manuale dei Mostri*).

Le creature e gli oggetti che si manifestano sono translucidi e chiaramente visibili, contornati da un tremolante alone blu. Gli attacchi effettuati contro le creature manifestatesi, si avvalgono di un bonus di circostanza +1, anche se gli attacchi provenienti da fonti corporee soffrono ancora del 50% di probabilità di mancare completamente il bersaglio.

Fin quando le creature o gli oggetti eterei rimangono nell'area di effetto dell'incantesimo, non possono ritornare completamente al Piano Materiale, ma nulla vieta comunque loro di spostarsi dall'area di effetto. Inoltre, essendosi manifestate possono interagire con il Piano Materiale.

Componente materiale arcana: Uno specchio translucido fatto di quarzo incassato in una cornice d'argento.

Arma spirituale

Invocazione [Forza]
Livello: Chr 2, Guerra 2

Funziona come l'incantesimo omonimo presentato nel *Manuale del Giocatore*, tuttavia, tenuto conto che le divinità di Krynn sono diverse, le loro *armi spirituali* saranno diverse. La tabella che segue illustra le differenti divinità e le relative *armi spirituali*.

Tabella 2-3: Armi spirituali

Divinità	Arma spirituale
Branchala	"Lama di foglia", stocco
Chemosh	"Mietitore di Anime", falcetto
Chislev	"Protettore Verde", lancia
Gilean	"Bastone del Saggio", bastone ferrato
Habbakuk	"Timone del Martin Pescatore", scimitarra
Hiddukel	"Pungiglione della Vendetta", pugnale
Kiri-jolith	"Difensore Sacro", spada lunga
Majere	"Disciplina Misericordiosa", guanto d'arme
Mishakal	"Colpo Guaritore", bastone ferrato
Morgion	"Nube di Malattia", mazzafrusto pesante
*Paladine	"Protettore Possente", spada lunga
Reorx	"Forza di Reorx", martello da guerra
Sargonnas	"Corna della Furia", ascia bipenne
Shinare	"Delizia Ingioiellata", mazza leggera
Sirrion	"Colpo Infuocato", mazzafrusto pesante
*Takhisis	"Morte della Speranza", mazza pesante
Zeboim	"Triade", tridente
Zivilyn	"Bastone dell'Illuminazione", bastone ferrato

Bramosia

Ammaliamento [Influenza mentale]
Livello: Chr 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per livello)
Bersaglio: Qualsiasi numero di creature
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore rende le creature all'interno del raggio di azione dell'incantesimo, succubi di un'ignobile smania di bramosia. Per tutta la durata dell'incantesimo, la vittima diviene *estasiata* (come si trattasse di questo incantesimo) da un unico oggetto fisico, designato all'atto del lancio di *bramosia*. Le creature estasiate concentreranno la propria attenzione esclusivamente sull'oggetto, ignorando quel che avviene intorno. Le creature con 4 o più DV o con un punteggio alla Saggezza di 16 o più, rimangono coscienti di quel che succede attorno e possono effettuare un altro tiro salvezza per spezzare l'incantesimo nel caso in cui assistano ad avvenimenti cui siano contrarie o nel caso in cui la loro *bramosia* li porti a compiere un'azione che contrasterebbe con il loro allineamento (ad esempio un paladino in balia dell'incantesimo potrebbe divenire ostile nei confronti di un compagno che possiede l'oggetto fonte della *bramosia*).

Le creature sotto l'effetto di questo incantesimo hanno un atteggiamento indifferente nei confronti di chiunque e di qualsiasi cosa, tranne ovviamente dell'oggetto materiale delle loro brame. Chiunque tenti di sottrarre tale oggetto innesca automaticamente una reazione ostile, che può dar luogo a dispute violente anche tra due amici di lunga data.

Corpo di diamante

Trasmutazione
Livello: Incanalamento 9
Componenti: V, S, M, PE
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Personale
Bersaglio: Incantatore
Durata: 1 minuto per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No (innocuo)

Questo incantesimo trasforma il corpo dell'incantatore in diamante vivente, garantendogli svariate e potenti capacità e resistenze.

L'incantatore ottiene una riduzione del danno 15/magia e una resistenza agli incantesimi pari a 20. È immune a cecità, colpi critici, danni alle caratteristiche, sordità, malattia, annegamento, elettricità, veleno, *metamorfosi*, stordimento, e a tutti gli incantesimi o gli attacchi che colpiscono la fisiologia o la respirazione, dato che l'incantatore non ha più né fisiologia né respirazione mentre l'incantesimo è attivo. Subisce la metà dei danni da acido, freddo e

fuoco di tutti i tipi. Tuttavia diviene vulnerabile a tutti gli attacchi speciali che colpiscono i costrutti.

Ottiene un bonus di potenziamento di +8 alla Forza e un bonus di potenziamento di +6 alla Costituzione, ma anche una penalità di -4 alla Destrezza (fino a un punteggio minimo di Destrezza di 1), e la sua velocità è ridotta di tre quarti rispetto al normale. Ha una percentuale di fallimento degli incantesimi arcani del 25% e una penalità di armatura alla prova come se stesse indossando una corazza di piastre. Non può né bere né mangiare (e quindi non è in grado di usare pozioni), né suonare strumenti a fiato.

I suoi attacchi senz'armi funzionano come se avesse una mazza proporzionata alla sua taglia (1d6 per i personaggi di taglia Piccola e 1d8 per quelli di taglia Media), e si considera armato quando effettua attacchi senz'armi.

Il suo peso aumenta di un fattore di cinque, facendolo affondare in acqua come fosse una pietra. Tuttavia è in grado di sopravvivere alla pressione e alla mancanza di ossigeno sul fondo oceanico, almeno fino a quando l'incantesimo è attivo.

Componente materiale arcana: Un diamante perfetto, del valore di almeno 5.000 mo.

Costo in PE: 2.000 PE.

Cuore in trappola

Ammaliamento [Influenza mentale]
Livello: Brd 5, Chr 5, Mag/Str 6
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)
Bersaglio: Una creatura umanoide
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Come *charme* anche se l'atteggiamento del bersaglio si trasforma in premuroso (vedi l'abilità "Diplomazia" nel *Manuale del Giocatore*) e gli effetti sono permanenti.

Fiamma eterea

Necromanzia
Livello: Chr 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Area: Sfera del raggio di 3 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra parziale
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca un'esplosione di fiamme che può avere effetti devastanti tanto su creature viventi quanto su creature morte.

Quando è usato contro bersagli viventi, *fiamma eterea* corrode la psiche di quanti si trovano nel raggio dell'esplosione. Le creature viventi all'interno dell'area dell'incantesimo subiscono infatti 1d4+1 danni per ogni 5 livelli di Saggezza dell'incantatore (tiro salvezza sulla Tempra per dimezzare).

Contro gli avversari non morti, l'incantesimo agisce sull'anima, bruciando qualsiasi permanenza *di identità*. La fiamma infligge 1d4+1 danni per ogni 5 livelli di Carisma dell'incantatore. I non morti il cui Carisma viene ridotto a 0 o a un punteggio inferiore sono istantaneamente distrutti, e la loro anima viene scagliata indietro verso il Fiume delle Anime.

Anche se le fiamme blu e verdi dell'incantesimo sono solo un'illusione, rappresentano comunque una reale manifestazione di energia spirituale proveniente dal Piano Etereo. Perciò *fiamma eterea* si dimostra ugualmente efficace contro nemici corporei e incorporei.

Contro creature non viventi, che non siano non morti, risulta invece senza effetto.

Componente materiale arcana: Una candela d'argento *benedetta* da un chierico.

Interdizione spirituale

Abiurazione
Livello: Chr 6, Mag/Str 6
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)
Area: 1 cubo con spigolo di 6 m per livello (F)
Durata: 24 ore
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore crea una barriera metafisica che impedisce alle creature eteree di penetrare all'interno dell'area di effetto. Al momento del lancio, l'incantatore definisce l'area da circoscrivere che sarà protetta contro l'intrusione di creature eteree o incorporee per le successive 24 ore. Inoltre al suo interno non sarà possibile lanciare nessun incantesimo o utilizzare nessuna capacità che apra un varco sul Piano Etereo. Così oggetti quali *borse conservanti* e *buchi portatili* non funzioneranno, poiché *interdizione spirituale* impedisce ogni tipo di accesso al Piano Etereo. I viaggi astrali o gli incantesimi che permettono di accedere agli altri piani di esistenza (come i vari incantesimi *evoca, viaggio astrale* e simili) funzioneranno normalmente.

Componente materiale arcana: Una speciale mistura di oli fragranti, polvere sepolcrale e polvere d'oro, da spargere intorno all'area prescelta per l'incantesimo.

Lancia della collera divina

Invocazione [Forza, Male]
Livello: Chr 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersaglio: Creatura non malvagia
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca un dardo di scintillante energia divina, che può scagliare come una lancia contro un nemico. Solo le creature neutrali e buone vengono danneggiate da questo incantesimo, che

risulta innocuo per le creature di allineamento malvagio.

Per colpire il nemico, l'incantatore deve superare un attacco di contatto a distanza. Il bersaglio a quel punto dovrà superare a sua volta un tiro salvezza sulla Volontà. In caso di fallimento, se il bersaglio fosse rappresentato da creature viventi di allineamento buono, queste verrebbero immediatamente uccise; mentre se si trattasse di non morti verrebbero distrutti. Le creature extraplanari di allineamento diverso da malvagio vendono bandite e rispedite all'istante al loro piano di appartenenza. Tali creature così bandite non possono ritornare per almeno 24 ore. L'effetto dell'esilio comporta un modificatore di -4 ai tiri salvezza. Le creature che superano il tiro non verranno uccise, distrutte o esiliate, ma subiranno comunque dei danni. L'incantesimo infligge 6d8 danni alle creature malvagie, la metà dei quali saranno danni alla forza, e il resto danni sacrileghi (tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni).

Se ad essere colpite dalla *lancia della collera divina* fossero delle creature neutrali, non resterebbero uccise dall'incantesimo, ma subirebbero comunque 3d8 danni alla Forza (tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni).

Le creature i cui DV superano il livello dell'incantatore non subiscono gli effetti di questo incantesimo.

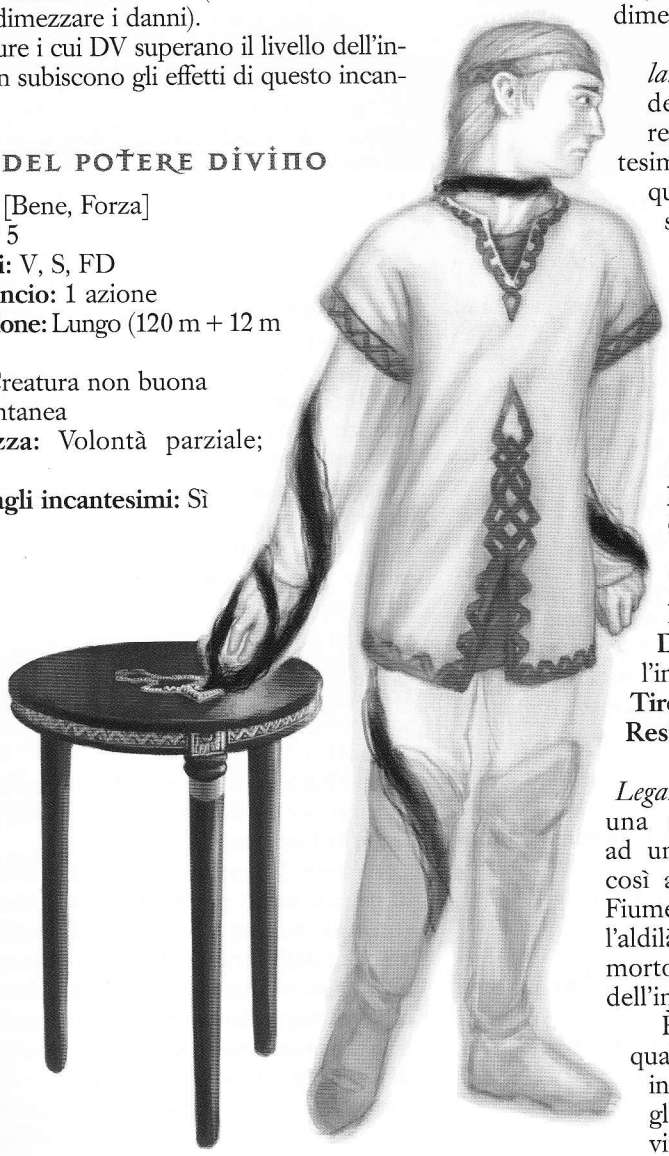
Lancia del potere divino

Invocazione [Bene, Forza]
Livello: Chr 5
Componenti: V, S, FD
Tempo di lancio: 1 azione
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Bersaglio: Creatura non buona
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore evoca un dardo di scintillante energia divina, che può scagliare come una lancia contro un nemico.

Solo le creature neutrali e malvagie vengono danneggiate. da questo incantesimo, che risulta innocuo per le creature di allineamento buono.

Per colpire il nemico, l'incantatore deve superare un attacco di contatto a distanza. Il bersaglio a quel punto dovrà superare a sua volta un tiro salvezza sulla Volontà. In caso di fallimento, se il bersaglio fosse rappresentato da creature viventi di allineamento malvagio, queste verrebbero immediatamente uccise; mentre se si trattasse di non morti verrebbero distrutti. Le creature extraplanari di allineamento diverso da buono vendono bandite e rispedite all'istante al loro piano di appartenenza. Tali creature così bandite non possono ritornare per almeno 24 ore. L'effetto dell'esilio comporta un modificatore di -4 ai tiri salvezza. Le creature che superano il tiro non verranno uccise, distrutte o esiliate, ma subiranno comunque dei danni. L'incantesimo infligge 6d8 danni alle creature malvagie, la metà dei quali saranno danni alla forza, e il resto danni sacri (tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni).



Se ad essere colpite dalla *lancia del potere divino* fossero delle creature neutrali, non resterebbero uccise dall'incantesimo, ma subirebbero comunque 3d8 danni alla Forza (tiro salvezza sulla Volontà per dimezzare i danni).

Le creature i cui DV superano il livello dell'incantatore non subiscono gli effetti di questo incantesimo.

Legare spirito

Necromanzia
Livello: Chr 7, Mag/Str 7
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Cadavere
Durata: 10 anni per livello dell'incantatore
Tiro salvezza: Volontà nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

Legare spirito vincola lo spirito di una creatura morta di recente ad un oggetto fisico, impedendo così allo spirito di attraversare il Fiume delle Anime ed entrare nell'aldilà. Il bersaglio non deve essere morto da più di 1 round per livello dell'incantatore.

È possibile vincolare l'anima a qualsiasi oggetto non vivente, incluso il cadavere stesso bersaglio dell'incantesimo. Una volta vincolata, l'anima non può tornare attraverso incantesimi quali *clone, reincarnazione, resurrezione,*

resurrezione pura, rianimare morti e nemmeno attraverso *desiderio* o *miracolo*. Solo un incantesimo *dissolvi magie* lanciato sull'oggetto che vincola lo spirito, la sua distruzione, o il ricorso all'incantesimo *libertà* libereranno lo spirito dal suo "contenitore" (che rimarrà in seguito inanimato).

Se lo spirito viene imprigionato nel proprio corpo, quest'ultimo comunque non riprenderà a deambulare a meno che non venga lanciato anche un incantesimo *animare morti*. Se si vuole *animare* un cadavere, questo dovrà essere praticamente integro ma, per quanto riguarda il presente incantesimo, il teschio è la parte più importante che diviene il recipiente contenitore.

Lo spirito non è esclusivamente confinato nel suo contenitore, può infatti fuoriuscirne ma non può interagire con il mondo dei mortali. Anche se lasciasse il suo recipiente, l'incantatore potrà continuare a controllarlo fintantoché avrà in suo possesso l'oggetto contenitore.

Se quest'ultimo viene distrutto, lo spirito è automaticamente liberato. A questo punto potrà effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 20. Se lo supera, può rimanere nel mondo e manifestarsi come fantasma. Se lo fallisce, si dirigerà al Fiume delle Anime per entrare nell'aldilà. Lo spirito può decidere di fallire automaticamente il tiro salvezza; è sufficiente che desideri entrare nel regno dei morti.

Focus: Un oggetto materiale che serva da contenitore. L'oggetto deve avere un valore minimo di 100 mo per livello/DV della creatura che viene vincolata, a meno che non si tratti del corpo stesso di quello spirito. In quel caso il suo teschio deve essere integro e non danneggiato.

La ragazza si inginocchiò accanto al corpo di Dalamar. Stringendo una mano intorno al medaglione che portava al collo, posò l'altra sulle ferite mortali del mago, i cui occhi guardavano assenti verso l'alto.

Mina cominciò a cantare sommessamente.

Svegliati, amore, per stavolta svegliati.
La mia mano prende la tua anima.
Lascia l'oscurità profonda.
Lascia il tuo sonno eterno.

La carne di Dalamar si intiepidì sotto la mano di Mina. Il sangue colorò le guance grigie, scaldò le fredde membra. Le labbra si aprirono, respirarono con un ansito tremante. L'elfo fremette e si mosse sotto il tocco della donna. La vita ritornò nel cadavere, tranne che negli occhi. Gli occhi rimasero vacui, vuoti.

Mistura emozionale

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Brd 4, Chr 5, Mag/Str 5
Componenti: V, S, F
Tempo di lancio: 1 minuto
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni due livelli)
Bersaglio: 4,5 l di liquido per ogni 5 livelli
Durata: Vedi testo
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Si

L'incantatore può usare questo incantesimo per impregnare fino a 4,5 litri di un liquido qualsiasi, con un'energia emozionale che avrà effetto su chiunque ne berrà. L'emozione di cui saranno preda i bevitori deve essere determinata al momento della creazione della *mistura emozionale*.

L'incantesimo non rilascia i suoi effetti fino a quando non viene consumato almeno mezzo litro della sostanza. A quel punto la creatura deve superare un tiro salvezza sulla Volontà per comprendere che le emozioni provate dipendono dal liquido ingerito. Solitamente questo incantesimo viene lanciato su bevande alcoliche, che notoriamente rendono le creature più suscettibili agli aspetti dell'incantesimo che influenzano la mente.

Attualmente si conoscono sei tipi *mistura emozionale*:

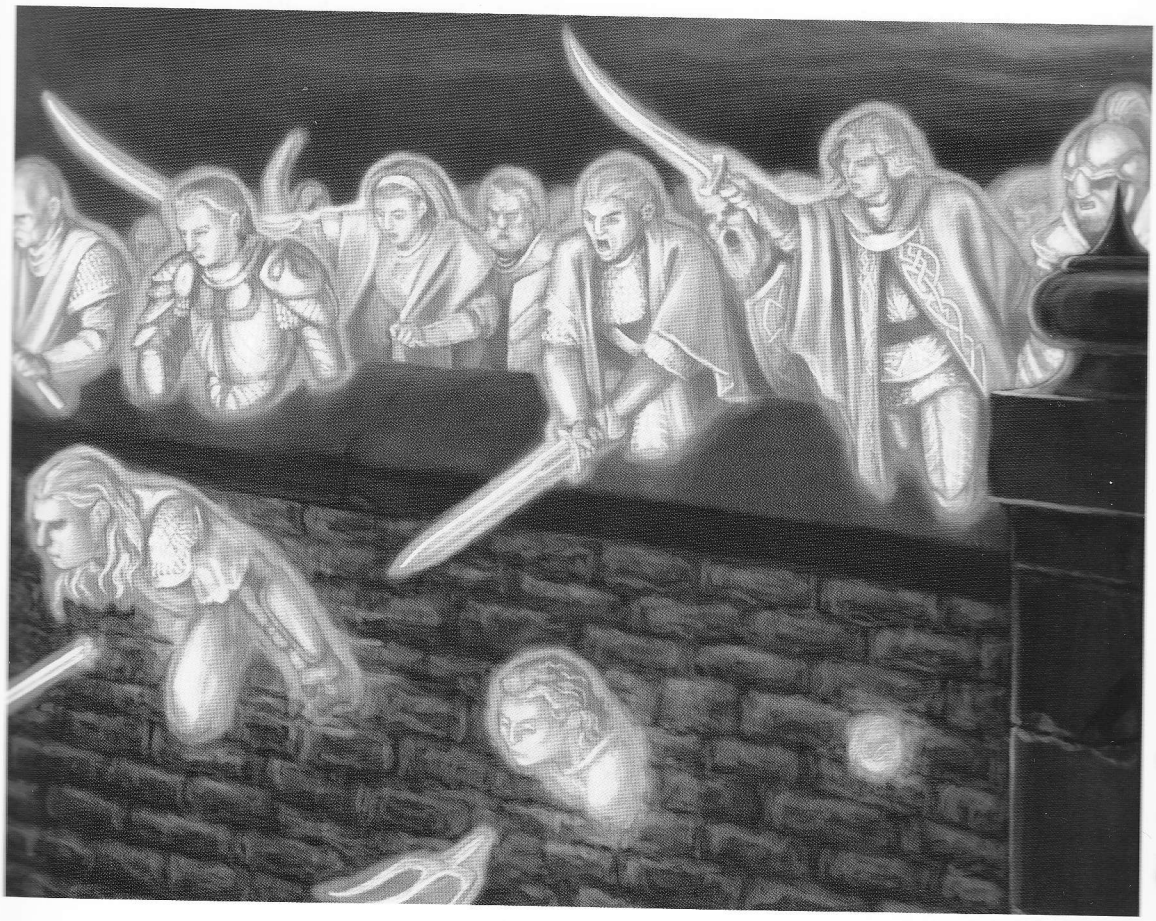
Amicizia: La creatura incantata reagisce positivamente nei confronti del prossimo. Il suo atteggiamento (vedi la sezione "Atteggiamento dei PNG" sulla *Guida del Dungeon Master*) si sposta di un grado verso la reazione più favorevole (da ostile a maldisposto, da maldisposto a indifferente, da indifferente ad amichevole, da amichevole a premuroso). In combattimento però la creatura si comporterà normalmente. Gli effetti dell'amicizia durano 1 ora per ogni mezzo litro consumato (Volontà nega).

Belligeranza: La creatura incantata reagisce negativamente nei confronti del prossimo. Il suo atteggiamento (vedi la sezione "Atteggiamento dei PNG" sulla *Guida del Dungeon Master*) si sposta di un grado verso la reazione meno favorevole (da premuroso ad amichevole, da amichevole a indifferente, da indifferente a maldisposto, da maldisposto a ostile). Gli effetti della belligeranza durano 1 ora per ogni mezzo litro consumato (Volontà nega).

Depressione: La creatura incantata subisce una penalità morale di -2 ai tiri salvezza, ai tiri per colpire, alle prove di capacità, alle prove di abilità, ai tiri per i danni delle armi, il tutto per 1 ora per ogni mezzo litro di liquido incantato consumato (Volontà dimezza). I litri si sommano a quelli già consumati e agli effetti già prodotti, anche se dopo la prima ora gli effetti si riducono di 2. (Perciò se sono stati consumati 1,5 litri di liquido, la creatura soffre una penalità di -6 nella prima ora, poi una penalità di -4 nella seconda ora e di -2 nella terza ora).

Ira: La creatura incantata ottiene un bonus morale di +2 ai punteggi di Forza e Costituzione, un bonus morale di +1 ai tiri salvezza sulla Volontà, e una penalità di -1 alla CA. È costretta a combattere incurante del pericolo. Gli effetti durano per 1 minuto per ogni livello dell'incantatore (Volontà nega).

Paura: La creatura incantata diviene in preda al panico, lascia cadere tutto quel che ha in mano (mistura inclusa) e fugge via al massimo della sua velocità dalla fonte della paura, come pure da ogni altro pericolo incontrato, seguendo un percorso assolutamente casuale. Non può compiere nessun'altra azione. Subisce inoltre una penalità morale di -2 a tutti i tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di capacità. Se viene intrappolata, la creatura si rannicchia senza attaccare, solitamente usando un'azione di difesa totale nel combattimento. La paura dura 1 minuto per ogni livello dell'incantatore (Volontà nega).



Speranza: La creatura incantata ottiene un bonus morale di +2 a tutti i tiri salvezza, ai tiri per colpire, alle prove di capacità, alle prove di abilità, ai tiri per i danni delle armi, il tutto per 1 ora per ogni mezzo litro di liquido incantato consumato (Volontà nega). A differenza di *depressione* gli effetti dell'incantesimo non sono cumulativi.

Indipendentemente dal tipo di effetto ottenuto con la *mistura emozionale*, quando l'effetto termina (se il primo tiro salvezza fallisce), allo scadere del tempo, la creatura incantata deve effettuare un tiro salvezza sulla Tempra. Se lo supera rimane abbagliata (penalità di -1 ai tiri per colpire) per 1 minuto per ogni livello dell'incantatore. Se invece lo fallisce, soffrirà i postumi di una sbornia, rimanendo inferma (penalità di -2 ai tiri per colpire, ai tiri salvezza, alle prove di abilità e alle prove di capacità) per 10 minuti per ogni livello dell'incantatore.

Nebbia di paura

Necromanzia [Influenza mentale, paura]
Livello: Chr 4, Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Si propaga una nube avente raggio 9 m e altezza 9 m
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Volontà parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo genera un banco di nebbia, simile a *nube di nebbia*, tranne per il fatto che i suoi vapori grigio-blu colpiscono la mente di qualsiasi creatura vivente che li inali. Le creature viventi con 3 o meno DV cadono in preda al panico (nessun tiro salvezza). Una creatura vivente che abbia da 4 a 6 DV cade in preda al panico a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà (in questo caso rimane spaventata per la durata dell'incantesimo). Una creatura vivente con 7 o più DV rimane spaventata per tutta la durata dell'incantesimo a meno che non superi un tiro salvezza sulla Volontà (in questo caso rimane scossa per tutta la durata dell'incantesimo).

A differenza di *nube di nebbia*, *nebbia di paura* si allontana dall'incantatore ad una velocità di 3 metri per round, strisciando lungo la superficie del suolo. Calcolare la nuova estensione della nube ad ogni round considerando il suo nuovo punto di origine, che si trova 3 metri più in là rispetto al punto di origine in cui l'incantatore ha lanciato l'incantesimo.

Come *nube di nebbia*, *nebbia di paura* oscura la vista, compresa la scurovisione, oltre 1,5 metri. La *nebbia di paura* è più pesante della *nube di nebbia*, e tende a scendere verso il basso, penetrando addirittura nelle cavità o nelle doline. Non riesce tuttavia ad infiltrarsi in acqua, né questo incantesimo può essere lanciato sott'acqua.

Componente materiale arcana: Un sudario sottratto ad un cadavere che sia già stato sepolto.

Orda spirituale

Necromanzia
Livello: Chr 9
Componenti: V, S, M, FD, PE
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: Intangibile distesa di spiriti che si propagano fino a una distanza di 6 m per livello (vedi testo)
Durata: 10 minuti per livello
Tiro salvezza: Vedi testo
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca un'orda di spiriti che si espandono come un'ondata inesorabile. Gli spiriti sono chiaramente visibili sul Piano Materiale, e si manifestano come una gigantesca muraglia che procede in avanti dal punto di origine prestabilito, spingendosi fino al raggio massimo dell'incantesimo.

Le creature viventi attraversate dalla muraglia di spiriti provano un freddo insopportabile che li prosciuga della loro forza vitale. Per ogni round in cui rimangono incastrate nella muraglia, le creature viventi devono superare un tiro salvezza sulla Tempra o subire 1 punto di perdita temporanea alla Costituzione.

Tutte le creature viventi all'interno del raggio di azione dell'incantesimo subiscono simultaneamente gli effetti di un incantesimo *paura* a meno che non superino un tiro salvezza sulla Volontà con una penalità di -5.

Anche se intangibili, gli spiriti, data la loro moltitudine, riducono la visibilità, oscurando la vista, anche la scurovisione, oltre 1,5 metri. Una creatura entro tale distanza è occultata (esiste una probabilità del 20% di mancare il bersaglio), superata tale distanza è totalmente occultata (esiste una probabilità del 50% di mancare il bersaglio, e chi attacca non può ricorrere alla vista per localizzare il bersaglio).

Nei primi anni della Quinta Era, fino alla fine della Guerra delle Anime, l'effetto del risucchio della magia esercitato dagli spiriti dei morti, potenzia drasticamente l'efficacia di questo incantesimo, infatti all'interno della sua area di effetto, la magia cessa di funzionare (con l'escusione degli effetti di Necromanzia), come se si fosse circondati da un *campo antimagia.*

Componente materiale: Un turibolo pieno di incenso ottenuto dalla polvere di cinque diversi tipi di non morti intelligenti (vampiri, lich, mummie ecc.), a cui si da fuoco per evocare l'*orda spirituale.*

Costo in PE: 5.000 PE

Pastoie di bruma

Evocazione (Creazione)
Livello: Chr 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Una nube si propaga nel raggio di 6 m, altezza di 60 cm
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Riflessi parziale; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

Una densa, pesante foschia si alza dal suolo, viticci di bruma si protendono ad intrappolare gli ignari. Le creature che si trovano all'interno dell'area di effetto dell'incantesimo non riescono a muoversi. Possono respirare normalmente o muoversi a metà della loro normale velocità ricorrendo ad un'azione di round completo per effettuare una prova di Forza o una di Artista della Fuga con una CD pari a 13 + il livello dell'incantatore. Una creatura che supera un tiro salvezza sui Riflessi non rimane intrappolata nella nebbia, tuttavia all'interno dell'area riesce a muoversi solo a metà della sua normale velocità. Ogni round, al turno di gioco dell'incantatore, le *pastoie di bruma* tentano nuovamente di intrappolare quelle creature che le hanno evitate o sono fuggite.

Componente materiale arcana: Un fazzoletto di seta attorcigliato, con varie annodature.

Ragnatela mentale

Ammaliamento (Compulsione) [Influenza mentale]
Livello: Chr 4, Mag/Str 4
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Effetto: Ragnatele incorporee si propagano nel raggio di 6 m
Durata: 1 round per livello (I)

Tiro salvezza: Volontà nega; vedi testo
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore crea una rete intangibile che intrappola la mente di chi vi rimane catturato. Qualsiasi creatura vivente che viene a contatto della ragnatela deve superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti rimarrà mentalmente paralizzata e incapace di compiere qualsiasi azione fisica. Le creature colpite hanno i punteggi di Forza e Destrezza ridotti a 0, ma sono in grado di effettuare unicamente azioni mentali. Sfortunatamente, mentre sono paralizzate, sono inermi. I nemici potrebbero non solo approfittarsi di avversari inermi, ma infliggere loro un letale colpo di grazia.

Ad ogni round, una creatura intrappolata da una *ragnatela mentale* può tentare di superare un tiro salvezza sulla Volontà per tentare di liberarsi temporaneamente. Per quel round potrà agire normalmente, ma se non si sposterà al di fuori dell'area di effetto, potrà ricadere preda della *ragnatela mentale* al round successivo.

Componente materiale arcana: Un pezzo d'ambra contenente una mosca.

Richiamare non morti

1° livello
Scheletro (Minuscolo, Piccolo, Medio)
Zombi (Minuscolo, Piccolo, Medio)

2° livello
Allip
Ghoul
Scheletro (Grande)
Zombi (Grande)

3° livello
Fantasma (1 DV per livello)
Ghast
Scheletro (Enorme)
Vampiro (1 DV per livello)
Wight
Zombi (Enorme)

4° livello
Fantasma (2 DV per livello)
Mummia
Ombra
Scheletro (Mastodontico)
Vampiro (2 DV per livello)
Zombi (Mastodontico)

5° livello
Fantasma (3 DV per livello)
Scheletro (Colossale)
Vampiro (3 DV per livello)
Wraith
Zombi (Colossale)

6° livello
Fantasma (4 DV per livello)
Spettro
Vampiro (4° DV per livello)

7° livello
Fantasma (5 DV per livello)
Mohrg
Vampiro (5 DV per livello)

8° livello
Divoratore
Fantasma (6 DV per livello)
Vampiro (6 DV per livello)

9° livello
Ala notturna
Fantasma (7 DV per livello)
Gigante notturno
Vampiro (7 DV per livello)
Verme notturno

Richiamare non morti I

Evocazione [vedi testo]
Livello: Chr 1, Mag/Str 1
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per livello)
Effetto: Una creatura richiamata
Durata: 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Questo incantesimo richiama una creatura non morta che compare nel punto designato dall'incantatore e agisce immediatamente al turno di gioco di chi l'ha richiamata. Se l'incantatore è in grado di comunicare con la creatura potrà comandarle di attaccare un particolare nemico, di non attaccare o di eseguire altre azioni.

Una creatura non morta che è stata richiamata non potrà a sua volta evocare un'altra creatura, né usare nessuna capacità di teletrasporto o viaggio planare (con l'eccezione del viaggio etereo). Le creature non possono essere richiamate in un ambiente ostile, evento piuttosto raro dato che i non morti non dipendono dall'ambiente circostante per la sopravvivenza. Tuttavia, in zone dove il viaggio etereo è impossibile, le creature eteree (come i fantasmi) non possono essere richiamate.

L'incantesimo richiama una delle creature tra quelle elencare al 1° livello nella tabella "Richiamare non morti", presentata di seguito. L'incantatore può decidere che genere di creatura richiamare, e modificare la scelta ad ogni nuovo lancio dell'incantesimo.

Per questo incantesimo, i non morti richiamati sono prelevati dal Fiume delle Anime che permea il mondo, viaggiano sulle onde eteree e appaiono ove indicato. Quando l'incantesimo termina, la creatura ritorna al suo riposo.

Focus arcano: Un sudario.

Richiamare non morti II

Evocazione [vedi il testo di *richiamare non morti I*]
Livello: Chr 2, Mag/Str 2
Effetto: Una o più creature richiamate, di cui non più di due possono trovarsi distanti più di 9 m

Questo incantesimo funziona come *richiamare non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore è in grado di chiamare un non morto a scelta tra le creature elencate nella lista di 2° livello oppure 1d3 creature dello stesso tipo dalla lista di 1° livello.

Richiamare non morti III

Evocazione [vedi il testo di *richiamare non morti I*]
Livello: Chr 3, Mag/Str 3
Effetto: Una o più creature richiamate, di cui non più di due possono trovarsi distanti più di 9 m

Questo incantesimo funziona come *richiamare non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore è in grado di chiamare un non morto a scelta tra le creature elencate nella lista di 3° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dalla lista di 2° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo dalla lista di 1° livello.

Richiamare non morti IV

Evocazione [vedi il testo di *richiamare non morti I*]
Livello: Chr 4, Mag/Str 4
Effetto: Una o più creature richiamate, di cui non più di due possono trovarsi distanti più di 9 m.

Questo incantesimo funziona come *richiamare non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore è in grado di chiamare un non morto a scelta tra le creature elencate nella lista di 4° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dalla lista di 3° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da una lista di livello inferiore.

Richiamare non morti V

Evocazione [vedi il testo di *richiamare non morti I*]
Livello: Chr 5, Mag/Str 5
Effetto: Una o più creature richiamate, di cui non più di due possono trovarsi distanti più di 9 m

Questo incantesimo funziona come *richiamare non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore è in grado di chiamare un non morto a scelta tra le creature elencate nella lista di 5° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dalla lista di 4° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da una lista di livello inferiore.

Richiamare non morti VI

Evocazione [vedi il testo di *richiamare non morti I*]
Livello: Chr 6, Mag/Str 6
Effetto: Una o più creature richiamate, di cui non più di due possono trovarsi distanti più di 9 m

Questo incantesimo funziona come *richiamare non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore è in grado di chiamare un non morto a scelta tra le creature elencate nella lista di 6° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dalla lista di 5° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da una lista di livello inferiore.

Richiamare non morti VII

Evocazione [vedi il testo di *richiamare non morti I*]
Livello: Chr 7, Mag/Str 7
Effetto: Una o più creature richiamate, di cui non più di due possono trovarsi distanti più di 9 m

Questo incantesimo funziona come *richiamare non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore è in grado di chiamare un non morto a scelta tra le creature elencate nella lista di 7° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dalla lista di 6° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da una lista di livello inferiore.

Richiamare non morti VIII

Evocazione [vedi il testo di *richiamare non morti I*]
Livello: Chr 8, Mag/Str 8
Effetto: Una o più creature richiamate, di cui non più di due possono trovarsi distanti più di 9 m

Questo incantesimo funziona come *richiamare non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore è in grado di chiamare un non morto a scelta tra le creature elencate nella lista di 8° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dalla lista di 7° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da una lista di livello inferiore.

Richiamare non morti IX

Evocazione [vedi il testo di *richiamare non morti I*]
Livello: Chr 9, Mag/Str 9
Effetto: Una o più creature richiamate, di cui non più di due possono trovarsi distanti più di 9 m

Questo incantesimo funziona come *richiamare non morti I*, tranne per il fatto che l'incantatore è in grado di chiamare un non morto a scelta tra le creature elencate nella lista di 9° livello, 1d3 creature dello stesso tipo dalla lista di 8° livello, oppure 1d4+1 creature dello stesso tipo da una lista di livello inferiore.

Riforgiare metalli

Trasmutazione [Terra]
Livello: Chr 4, Mag/Str 6
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Oggetto metallico toccato, fino a 27 dm^3 + 27 dm^3
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Come per l'incantesimo *scolpire pietra* l'incantatore è in grado di mutare la forma di un oggetto di metallo preesistente secondo le sue necessità. Ad esempio può costruire un'arma metallica, trasformare un'armatura perché diventi della taglia appropriata, o dare vita ad un piccolo oggetto artistico di poche pretese. *Riforgiare metalli* gli permette inoltre di mutare la forma di una porta metallica, creando un'uscita laddove non c'era o sigillandone una. Anche se è possibile realizzare bare, porte e altri oggetti piuttosto grezzi, non è invece possibile rifinirli adeguatamente, a meno che l'incantatore non possieda 10 o più gradi nell'Artigianato o nella Professione appropriata. Esiste il 30% di probabilità che una qualsiasi forma che includa delle parti meccaniche non funzioni.

Componente materiale arcana: Un set di attrezzi da artigiano.

Rintracciare il magico

Divinazione
Livello: Brd 2, Chr 2, Drd 2, Mag/Str 2
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Vicino (7,5 m + 1,5 m per ogni 2 livelli)
Area: Emanazione a forma di cono
Durata: Concentrazione, fino a 1 ora per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

Lanciando questo incantesimo, l'incantatore è in grado di individuare l'aura persistente della magia, anche dopo che si è dissolta. A seconda della forza della magia, può essere in grado di rintracciarla fino alla fonte, si tratti di una creatura, di un incantesimo o di un oggetto magico.

Una volta lanciato l'incantesimo, i filamenti persistenti della magia diventano nettamente visibili. Se l'incantesimo è stato lanciato su creature od oggetti magici, questi filamenti iridescenti ricondurranno l'incantatore sul percorso dell'incantesimo. Così sarà possibile risalire alla sua fonte o al destinatario. Laddove sono stati lanciati molti incantesimi o sono stati utilizzati molti oggetti magici, i filamenti possono apparire come un intricato groviglio.

Perché l'incantatore possa scegliere un filamento di un particolare, occorre innanzitutto identificarlo con una prova di Sapienza Magica (effettuare una prova per ogni filamento; CD 15 + livello dell'incantesimo, oppure 15 + la metà del livello dell'incantatore per un effetto non appartenente a un incantesimo).

I filamenti permangono per lungo tempo anche dopo che la fonte originaria si è dissipata (nel caso di un incantesimo) o sia stata distrutta (nel caso di un oggetto magico). La lunghezza di un filamento dipende dalla sua forza originaria:

Tabella 2-4: Durata dell'aura persistente

Forza originaria	Durata dell'aura persistente
Debole (incantesimi, effetti di 0-2°; oggetti magici minori)	1d6 minutilivello
Moderata (incantesimi, effetti di 3°-5° livello; oggetti magici moderati)	1d6 x 10 minuti
Forte (incantesimi, effetti di 6°-8° livello; artefatti minori)	1d6 ore
Schiacciante (incantesimi di 9° livello; artefatti maggiori)	1d6 giorni

I filamenti della magia non sono condizionati dalle condizioni fisiche circostanti, pertanto se conducono l'incantatore laddove egli non può andare (ad esempio in aria e l'incantatore non è in grado di volare), la sua abilità nel seguirle può risultarne inficiata.

Riposo eterno

Necromanzia
Livello: Chr 8, Mag/Str 8
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Un cadavere
Durata: Permanente
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore chiude un cadavere dentro un guscio d'ambra praticamente indistruttibile, preservandolo dalla decomposizione e proteggendolo dai danni.

Il cadavere viene custodito come se si trovasse sotto un incantesimo *stasi temporale*. Nessuna forza o effetto è in grado di danneggiarlo all'interno del sarcofago d'ambra, né il corpo può essere raggiunto dagli effetti di un incantesimo magico. Risulta protetto contro i danni del tempo, non soggetto a decadimento o decomposizione. Per tutto il tempo in cui rimane all'interno della bara non può venire *contattato, resuscitato, rianimato*.

Il sarcofago d'ambra, translucido ed estremamente resistente al danno, ha uno spessore di 2,5 cm per livello dell'incantatore, avvolge il cadavere come un bozzolo e ha 30 punti ferita per ogni 2.5 cm di spessore, con una durezza pari a 15. Se la bara viene distrutta, il corpo al suo interno viene privato dell'incantesimo, quindi da quel momento in poi il processo di decomposizione riprende normalmente.

Un incantesimo *libertà* lanciato contro il sarcofago d'ambra riesce a dissolverlo, così come gli incantesimi *desiderio, desiderio limitato* o *miracolo*.

Componente materiale arcana: Un pezzo d'ambra contenente il corpo intatto di un insetto o altra creatura.

Sangue di drago

Trasmutazione
Livello: Chr 3, Mag/Str 3
Componenti: V, S, M/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura toccata
Durata: 1 round per livello
Tiro salvezza: Tempra (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: Sì

Questo incantesimo consente di assumere temporaneamente le caratteristiche di un drago, conferendogli resistenza contro gli effetti della paura dei draghi, contro la loro magia e contro le loro armi a soffio.

Per tutta la durata dell'incantesimo, la crea-

tura protetta non subisce gli effetti della presenza terrificante di un drago. Riceve inoltre un bonus di resistenza di +1 per ogni 5 livelli dell'incantatore (bonus massimo di +4 al 20° livello) a tutti i tiri salvezza per resistere a qualsiasi incantesimo, capacità magica e capacità soprannaturale dei draghi rivolte contro la creatura designata. L'incantesimo protegge solo contro un singolo tipo di drago (rosso, bianco, oro ecc.) designato al momento del lancio dell'incantesimo.

Componente materiale arcana: Un scaglia del drago del tipo da cui ci si vuol proteggere.

Seconda vita

Necromanzia
Livello: Chr 6
Componenti: V, S, M, FD
Tempo di lancio: 10 minuti
Raggio di azione: Contatto
Bersaglio: Creatura vivente toccata
Durata: 1 giorno per livello o finché non viene scaricato
Tiro salvezza: Nessuno (innocuo)
Resistenza agli incantesimi: No (innocuo)

Questo incantesimo, che può considerarsi un tipo particolare di *contingenza*, permette all'incantatore di proteggersi, o di proteggere una creatura toccata, da morte improvvisa.

Se il personaggio si ritrova con -10 punti ferita o meno, se sta morendo a causa di danni massicci, se è stato attaccato da un incantesimo o effetto di *morte* (come per esempio *allucinazione mortale, dito della morte* ecc.), *seconda vita* entra subito in funzione e lo riporta in vita.

Ma ritornare dal regno dei morti è una prova ardua. Quando viene rianimato, il soggetto perde un livello (o 1 Dado Vita), come se avesse perso un livello o un DV a causa di una creatura che risucchia energia. Se il personaggio è di 1° livello, perde invece 2 punti alla Costituzione (se ciò dovesse ridurre il suo punteggio di Costituzione a 0 o meno, allora non potrà essere rianimato). Esiste una probabilità del 50% che un personaggio morto avendo già memorizzato questo incantesimo, perda dopo essere stato rianimato qualsiasi altro incantesimo, oltre a quelli che normalmente avrebbe perso a causa della perdita di livello. Una creatura in grado di lanciare incantesimi, che però non li prepara (ad esempio uno stregone) ha una probabilità del 50% di perdere qualsiasi slot di incantesimi non utilizzato come se l'avesse usato per lanciare un incantesimo, oltre agli slot che normalmente avrebbe perso a causa della perdita di livello.

Una creatura rianimata ha un numero di punti ferita pari ai suoi Dadi Vita del momento. Qualsiasi punteggio di caratteristica che fosse stato ridotto a 0 viene portato ad 1. Durante la rianimazione i normali veleni e malattie vengono curati, mentre ciò non avviene per le malattie e le maledizioni magiche. Anche se l'incantesimo cicatrizza le ferite mortali e pone rimedio a quasi tutti i danni letali, perché la creatura possa essere rianimata il suo corpo deve essere integro. Altrimenti, le eventuali parti mancanti risulteranno mancanti anche dopo la rianimazione. L'incantesimo non agisce in alcun modo né sull'equipaggiamento né sugli averi della creatura morta.

Una creatura che sia stata trasformata in non morto o che sia deceduta per cause naturali (come la vecchiaia) non può essere rianimata attraverso questo incantesimo, così come non possono esserlo costrutti, elementali, esterni e non morti.

Componente materiale: Una mistura di mercurio e polvere di diamanti per un valore di almeno 5.000 mo, che deve essere contenuta in una fiala di cristallo e custodita personalmente dalla persona su cui viene lanciato l'incantesimo *seconda vita*.

Stormo stigeo

Evocazione (Convocazione)
Livello: Mag/Str 5
Componenti: V, S, M
Tempo di lancio: 1 round
Raggio di azione: Lungo (120 m + 12 m per livello)
Effetto: 1-4 stormi di uccelli stigei
Durata: 1 minuto per livello
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore evoca uno stormo di uccelli stigei, esseri simili a pipistrelli che si cibano del sangue delle creature viventi. L'incantesimo evoca 1 stormo di 1d4+4 uccelli stigei ogni 5 livelli dell'incantatore (massimo 4 stormi), che può dirigerli ad attaccare qualsiasi greatura entro il raggio di azione. Gli uccelli obbediranno alle sue direttive, muovendosi secondo le indicazioni, ma mantenendo la formazione in stormo. Alla fine dell'incantesimo gli uccelli spariranno.

Componente materiale arcana: La proboscide di un uccello stigeo.

Svelare la forma reale

Abiurazione
Livello: Chr 7, Mag/Str 7
Componenti: V, S
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Sfera del raggio di 3 m
Durata: Istantanea
Tiro salvezza: Tempra nega
Resistenza agli incantesimi: Sì

L'incantatore costringe tutti i mutaforma all'interno dell'area di effetto a riprendere le loro vere sembianze. Quando viene lanciato l'incantesimo, qualsiasi creatura con il sottotipo del mutaforma o le creature sotto l'effetto di *alterare se stesso, metamorfosi, metamorfosi di un oggetto, trasformazione* o altri effetti di trasmutazione, devono superare immediatamente un tiro salvezza sulla Tempra o riassumeranno la loro forma originaria.

La trasformazione forzata è dolorosa. Fallendo il tiro salvezza, oltre a riprendere le vere sembianze, le creature soffrono una perdita temporanea di 2d4 punti di Costituzione, e fino a quando tali punti non vengono riacquistati, i mutaforma non possono ritrasformarsi.

Nemmeno gli incantatori possono ricorrere alla *metamorfosi* prima di aver riguadagnato i punti della Costituzione, infatti sono colti da vertigini che gli impediscono di completare l'incantesimo (trattare il soggetto come se fosse frastornato per 1 round).

Vista di pietra

Divinazione
Livello: Chr 3, Drd 2, Mag/Str 3
Componenti: V, S, F/FD
Tempo di lancio: 1 azione standard
Raggio di azione: Medio (30 m + 3 m per livello)
Area: Emanazione a forma di cono
Durata: Concentrazione, 1 round per livello (I)
Tiro salvezza: Nessuno
Resistenza agli incantesimi: No

L'incantatore è in grado di vedere attraverso la terra e la pietra come se non ci fossero, e quindi può stabilire con esattezza quel che giace al di là di barriere solide. Questo incantesimo non può essere usato per vedere attraverso il metallo; le strutture metalliche (per esempio lo scheletro di un edificio) o le vene minerarie della terra appaiono normalmente e possono oscurare *vista di pietra* (di conseguenza questo è un incantesimo davvero prezioso per i minatori). I depositi cristallini e minerali appaiono invece come indistinte macchie colorate (il colore dipende dal diverso tipo di cristallo o minerale). Le sorgenti d'acqua sotterranee riescono ad ostacolare questo incantesimo, che infatti non consente di vedere attraverso l'acqua.

L'incantesimo non migliora la visione naturale, per cui se un individuo normalmente non è in grado di vedere al buio, guardando attraverso un muro in una stanza assolutamente buia non sarà in grado di distinguere alcunché. Tuttavia la scurovisione o la visione crepuscolare funzionano normalmente con questo incantesimo.

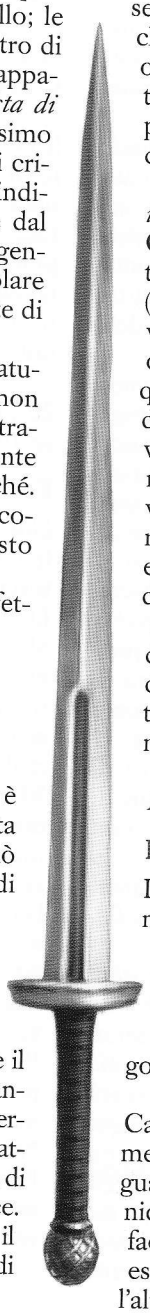
Focus arcano: Un cristallo di quarzo perfettamente trasparente.

Oggetti magici

Stella Perduta

Antica lama di fattura elfica, la *Stella Perduta* è uno dei più grandi tesori di Qualinesti, forgiata per Kalith Rian, elfo paladino, che la impugnò nei combattimenti contro gli sgherri di Takhisis durante la Prima Guerra dei Draghi.

La leggenda vuole che la lama fosse stata concepita apposta per Kalith Rian. Mentre lavorava sulla lama, il fabbro che la stava forgiando, vide una stella cadente attraversare il cielo. Si sentì inspiegabilmente spinto a cercare il punto in cui la stella era caduta, pertanto abbandonò il suo lavoro e trascorse la notte nella ricerca, ma invano. Ritornando nella sua fucina il mattino successivo, vide brillare uno zaffiro a forma di stella tra la cenere ardente della fornace. Ritenendo la pietra preziosa un dono degli dei, il fabbro la incastonò nell'elsa della lama prima di presentarla a Kalith Rian.



Con quell'arma, il paladino uccise il grande drago rosso Firefang, ma rimase a sua volta ucciso nello scontro. La lama passò di mano in mano per varie generazioni, finché non fu donata al primo Portavoce del Sole di Qualinesti, quale pegno dei "legami" tra le due razze.

Tutt'oggi la *Stella Perduta* rimane uno dei tesori più importanti di Qualinesti. Prima del Cataclisma, il Portavoce sarebbe stato disposto a consegnare la lama agli elfi paladini perché fosse inferto un duro colpo contro la Regina delle Tenebre. Dopo il cataclisma, gli elfi tuttavia temettero che l'oggetto potesse cadere in mani indegne di brandirlo e perciò lo nascosero nei forzieri segreti di Qualinost.

La *Stella Perduta* ricomparve durante la Guerra delle Anime, nelle mani di Laurana, il Generale Dorato, che ne utilizzò i poteri magici per infliggere il colpo di grazia a Beryllinthranox, la Minaccia Verde.

La *Stella Perduta* è una spada bastarda, un'arma raramente utilizzata dagli elfi. È di forma semplice, con una lama d'acciaio scintillante che non presenta macchie dovute alla ruggine o scalfitture. L'unico ornamento è rappresentato dallo zaffiro stella, delle dimensioni di un pugno umano, incastonato nell'elsa foderata di cuoio.

La *Stella Perduta* è una *spada bastarda incalzante possente maledizione dei draghi*+5. Conferisce automaticamente a chi la usa i talenti Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda a due mani) e Incalzare. Il vero potere della lama risiede però nella capacità di estasiare le creature malvagie quando guardano lo zaffiro stella. Alla luce del sole, quando la *Stella Perduta* viene sollevata in alto, qualsiasi creatura malvagia in un raggio di 90 metri deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 21 + il modificatore di Carisma di chi impugna la spada) o essere *ammaliata* (come per la capacità bardica ammaliare) e incapace di fare altro se non fissare la gemma. Si tratta di un'azione di round completo per ogni round in cui si desidera mantenere l'ammaliamento. Se tuttavia la spada viene abbassata, l'ammaliamento è spezzato.

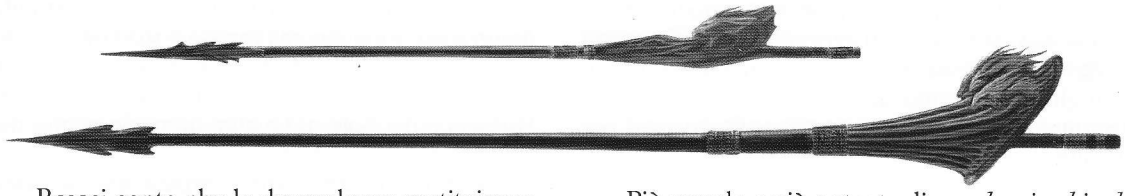
Aura: evocazione e ammaliamento forte; *Livello dell'incantatore:* 18°; *Peso:* 5 kg.

Lancia abissale

Le *dragonlance inferiori* e *superiori* si rivelarono armi di capitale importanza che fecero pendere la bilancia dal lato del Male a quello del Bene durante la Guerra delle Lance, poiché i draghi malvagi non riuscirono a reggere la potenza dalle sacre dragonlance.

Ariakan, figlio di Ariakas, fondatore dei Cavalieri di Takhisis, aveva una brillante mente militare, e anche se una riluttante tregua avrebbe unito i Cavalieri Scuri e i Solamnici nella guerra contro il Caos, Ariakan già faceva piani per il momento in cui i due eserciti avrebbero combattuto l'uno contro l'altro.

Capitolo Due



Resosi conto che le dragonlance costituivano la chiave della vittoria, Ariakan chiamò a raccolta i suoi maghi e chierici migliori perché forgiassero le versioni sacrileghe delle dragonlance. Fu così che comparvero le *lance abissali* (chiamate talora Darklance). Solo alcuni di questi potenti strumenti del male vennero creati prima della Guerra del Caos. Dopo la scomparsa degli dei, la capacità di crearne di nuovi andò perduta e, senza l'aiuto di Takhisis, non poteva essere recuperata.

Esistono due tipi di *lance abissali*, proprio come ci sono due tipi di dragonlance: inferiori e superiori. L'unica differenza tra le une e le altre sta nel fatto che le *lance abissali* sono armi *anatema del drago* e colpiscono i draghi buoni anziché quelli malvagi.

Solo pochissime di queste armi furono create durante i mesi che precedettero la Guerra del Caos e anche se si ritiene che esistano ancora, non si sa dove si trovino.

Lancia abissale inferiore: Una *lancia abissale inferiore* può essere creata solo attraverso il rituale che la Regina delle Tenebre aveva dettato ad Ariakan. Il rituale necessita del raro *metallo dei draghi* ricavato da una delle poche sorgenti naturali esistenti al mondo e anche del sangue di un particolare drago metallico, infuso con l'essenza dell'oscurità.

Una *lancia abissale inferiore* ha una lunghezza di circa 3 metri, e possiede una punta con barbigli di color rosso ruggine montata su un'asta nera. Una piccola svasatura, intagliata a rappresentare un drago aggrovigliato in atto di lanciare una fiammata, fornisce una qualche protezione a impugna l'arma.

Una *lancia abissale inferiore* è una *lancia anatema del drago+1* che emette un baluginio scuro che ha la capacità di assorbire la luce. Oltre alla proprietà maledizione di drago, la lancia supera la riduzione del danno dei draghi come se fosse un'arma epica. Ha durezza 17 e 40 punti ferita.

Una *lancia abissale inferiore* ha un bonus di potenziamento magico di +1, dato dal bonus di potenziamento naturale del *metallo dei draghi* da cui è ricavata.

Aura: evocazione forte; *Livello dell'incantatore:* 8°; *Prerequisiti:* istruzioni divine; *Prezzo equivalente:* 15.210 acc.

Lancia abissale superiore: Una *lancia abissale superiore* può essere creata solo attraverso il rituale che la Regina delle Tenebre aveva dettato ad Ariakan. Il rituale necessita del raro *metallo dei draghi* ricavato da una delle poche sorgenti naturali esistenti al mondo e anche del sangue di cinque diversi draghi metallici, infuso con l'essenza dell'oscurità. Si tratta di un'arma sacrilega, impregnata dei poteri della potenza divina del male. Gli esseri buoni che tentano di toccare o adoperare una *lancia abissale superiore* lo pagano a caro prezzo.

Più grande e più potente di una *lancia abissale inferiore*, la *lancia abissale superiore* è lunga più di 4,5 metri, con un grande scudo nero montato alla base dell'asta. Lo scudo (o cappa) è decorato con cinque teste di drago, che dalla base dell'asta si sporgono verso l'esterno.

Una *lancia abissale superiore* è una *lancia anatema del drago+3* che emette un baluginio scuro che sembra assorbire la luce. Come la *lancia abissale inferiore*, supera la riduzione del danno dei draghi come se fosse un'arma epica. Ha durezza 23 e 70 punti ferita. Usata contro i draghi buoni, una *lancia abissale superiore* infligge 1 punto di risucchio permanente alla Costituzione ad ogni colpo, oltre ai normali danni della lancia e ai danni dell'anatema bonus. Se chi la utilizza ottiene un colpo critico contro un drago buono, la lancia infliggerà un numero di punti di risucchio permanente alla Costituzione pari al suo livello del personaggio.

Una *lancia abissale superiore* conferisce due livelli negativi a qualsiasi creatura buona tenti di usarla. Tali livelli permangono fino a quando l'arma è tenuta in mano e scompaiono quando è gettata via. I livelli negativi non si traducono in una perdita effettiva di livello, ma non possono comunque essere evitati in alcun modo (nemmeno con gli incantesimi *ristorare*) mentre l'arma è imbracciata.

Aura: evocazione forte; *Livello dell'incantatore:* 20°; *Prerequisiti:* istruzioni divine; *Prezzo equivalente:* 105.210 acc.

Falcione di Grimwulf

Non si conosce il vero nome di quest'antica arma, le cui origini rimasero avvolte nel mistero fino al momento in cui non pervenne nelle mani di Dhamon Grimwulf. La lama gli fu donata da Shimmer, un drago di bronzo femmina, che lo aveva salvato dall'annegamento. Dhamon chiamò l'arma semplicemente *Falcione*, fino a quando non cadde sotto l'incantesimo di una scaglia maledetta, infilzata nella sua gamba per opera di Malystryx, Signora Suprema dei Draghi, che lo costrinse ad usare l'arma contro Goldmoon. Nel momento in cui Dhamon la colpì, l'arma si ritorse contro di lui, bruciandogli le mani, poiché l'energia sacra di cui era intrisa si ribellò contro un simile uso.

Dhamon perse il *Falcione*, che passò a Rig Mer-Kell, la cui intenzione era di utilizzarlo per vendicare la morte di Shoan, suo primo amore. Rig conservò l'arma fino alla sua morte, avvenuta per mano degli scagnozzi di Sable, nella città di Shrentak. In quell'occasione il *Falcione* pervenne a Nura Bint-Drax. Il Drago d'Ombra del Caos l'avrebbe restituito a Dhamon, ma il *Falcione* scomparve dopo essere stato usato per sconfiggere il Drago d'Ombra del Caos.

L'asta del *Falcione* raggiunge una lunghezza di 1,5 metri, e presenta complesse incisioni di uccel-

li in volo. Sull'asta è fissata un'ampia ascia, assicurata da una punta di lancia in argento. L'intera arma è incredibilmente leggera ed equilibrata, di color blu argento. Si tratta di un *falcione vorpal incalzante possente sacro+3.*

La composizione adamantina dell'arma le consente di superare naturalmente la durezza di altre armi o oggetti, ignorando una durezza inferiore a 20. Quando viene usato in battaglia, il *Falcione di Grimwulf* riluce di un'ardente iridescenza azzurrina, anche se la luce non è forte abbastanza da fornire illuminazione.

A causa delle alterazioni causate da Nura Bint-Drax e dal Drago d'Ombra del Caos, il *Falcione di Grimwulf* non è più un'arma *sacra*, ma *anarchica.*

Aura: evocazione moderata [Bene come *sacra*; Caotica come *assiomatica*], necromanzia e trasmutazione forte; *Livello dell'incantatore:* 17°; *Peso:* 3,5 kg.

Collare dei segugi

In origine questi collari vennero realizzati dagli ogre sciamani di Kern per controllare meglio i cani da caccia selvaggi di Kern. Se messo al collo di un canide, e pronunciando la parola di comando appropriata, il collare costringe l'animale ad obbedire ai comandi di colui che ha attivato il collare. Il canide obbedisce volentieri, come se il collare lo costringesse a considerare il padrone come amichevole. Quest'oggetto non conferisce nessuna capacità di comunicare, per cui il canide sarà in grado di obbedire solo a comandi che già conosce, quali ad esempio "riporta", "attacca" e "insegui".

Gli ogre sciamani pervennero per puro caso ad un ulteriore utilizzo del collare, più sinistro. Se quest'ultimo infatti viene messo al collo di un umanoide, provoca una scossa dolorosa che infligge 1d4 danni elettrici all'umanoide che si rifiuta di obbedire al comando dato. Il collare non costringe mentalmente la persona ad ubbidire, ma questa soffrirà se non lo farà. Nel momento in cui il collare viene messo per la prima volta intorno al collo di qualcuno, quest'ultimo può effettuare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 17 per evitare che il collare sia "accordato" a lui. Solo la persona che ha messo il collare può anche rimuoverlo.

Aura: ammaliamento debole e invocazione debole; *Livello dell'incantatore:* 5°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *charme su animali, stretta folgorante, suggestione; Prezzo equivalente:* 45.000 acc; *Peso:* 0,5 kg.

Parete magica

Anche questo oggetto magico, il cui aspetto è quello di un semplice gomitolo di corda di circa 6 metri, fu creato dagli ogre sciamani di Kern per aiutare l'opera dei loro saccheggiatori nelle razzie a danno degli elfi Silvanesti.

Stesa per terra, la corda (che può anche presentare delle lievi torsioni ma che deve fondamentalmente essere diritta) può creare istantaneamente, previa parola di comando, un *muro di pietra*, alto 3 metri, lungo 6 e spesso 1,5. una volta creato, il muro non è magico e diviene permanente. Tuttavia, nei primi cinque minuti successivi alla creazione, l'atmosfera magica del muro impedisce a qualsiasi incantesimo di 4° livello o inferiore di funzionare entro una distanza di tre metri.

Aura: evocazione moderata e abiurazione moderata (i primi 5 minuti dopo la creazione); *Livello dell'incantatore:* 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *globo di invulnerabilità, muro di pietra; Prezzo equivalente:* 6,050 acc; *Peso:* -.

Elmo dei titani

Questo elmo, che per dimensioni si adatta alla testa di un ogre (umanoide di taglia Grande), è di bronzo e presenta delle complesse incisioni decorative in stile classico, con un paranaso e dei paraguancia che arrivano fino all'osso del collo. La calotta liscia dell'elmo è intarsiata d'oro e decorata per rappresentare il simbolo sacro di Takhisis: un drago a cinque teste, mentre sui paraguancia sono raffigurati in argento degli ogre titani.

Una volta indossato e pronunciata la parola di comando, l'elmo si "sintonizza" con chi lo indossa, conferendo un bonus di competenza +4 alle prove di Carisma e a tutte le prove basate sul Carisma, nelle situazioni che richiedono di relazionarsi agli ogre, un bonus di competenza +2 in prove analoghe che coinvolgono goblinoidi, e infine una penalità di -4 nelle prove effettuate nei confronti di qualsiasi altra razza. Chi indossa l'elmo è in grado di comprendere, parlare e leggere la lingua degli ogre e, se non è a sua volta un ogre, l'elmo gli conferisce un bonus di deviazione +2 alla CA e scurovisione con un raggio di 18 metri.

Gli ogre che indossano l'elmo ottengono tutti i benefici sopra elencati, ma al posto della capacità di comprendere e parlare l'Ogre, l'elmo funziona su di essi come un *elmo della telepatia orchesca*, permettendo di usare *individuazione dei pensieri* con qualsiasi altro ogre entro un raggio di otto chilometri, e di inviare un messaggio telepatico a chi sia già stato oggetto di una lettura superficiale del pensiero (consentendo una comunicazione a doppio senso).

Chi indossa l'elmo inoltre è in grado di inviare un comando ad un numero massimo di 100 ogre con cui si sia "sintonizzato" e di cui conosca il nome. Tale capacità funziona come un incantesimo *suggestione.* Gli ogre che ricevono il comando non hanno diritto a nessun tiro salvezza per resistere agli effetti della *suggestione*, anche se qualsiasi creatura del sottotipo ogre, non considerata perciò un ogre vero e proprio (come ad esempio i mezzogre, gli ogre magi e i minotauri) hanno diritto al toro salvezza (Volontà salva, CD 15) per opporre resistenza al comando. Gli ogre titani non sono colpiti dal potere di *suggestione* dell'elmo.

Aura: ammaliamento e divinazione moderata; *Livello dell'incantatore:* 12°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *individuazione dei pensieri, linguaggi, scudo, suggestione,* il creatore deve essere un ogre; *Prezzo equivalente:* 116.000 acc.

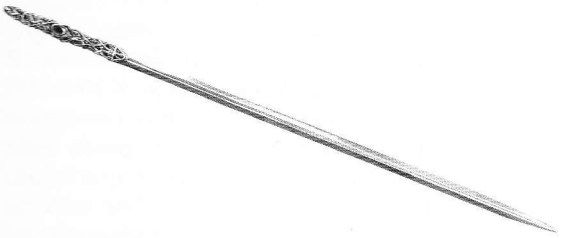
Spada delle lacrime

La *spada delle lacrime* è lunga, sottile e scintillante, con l'impugnatura tempestata di pietre preziose e priva di guardamano. Il gioiello più rimarchevole è un grosso smeraldo scuro al centro dell'el-

sa, che si illumina quando la spada colpisce un nemico. Quando l'arma affonda nella carne, chi si trova vicino ode un lamento provenire dalla spada, abbastanza potente da spaccare la pietra e le armature. Sargonnas creò quest'arma per utilizzarla personalmente o perché fosse brandita da un suo campione oscuro durante l'Era dei Sogni. Huma la portò per un certo periodo e la usò contro il grande drago Wyrmfather. Sargonnas e il minotauro Aryx la usarono contro le Spire e i Magori durante la guerra del Caos.

La spada è intelligente (Int 14, Sag 12, Car 12, Ego 15) bisbiglia nella mente di chi la brandisce per piegarlo al suo volere. Ama solo la morte e la distruzione e tenta in ogni modo di trasformare chi la possiede in un sanguinario signore della guerra. Huma era forte abbastanza da dominare la spada e usarla a fin di bene, ma non tutti coloro che la impugnano sono altrettanto forti. La spada rimpiazzerà il suo possessore con uno migliore, se ne avrà la possibilità. Essa si ciba dell'energia vitale delle creature che uccide, ma non può fare altrettanto con le creature del sottotipo del caos.

La *spada delle lacrime* è una *spada del furto vitale affilata+5.* Chi la indossa può usare a piacere i talenti Riflessi in Combattimento e Spezzare Migliorato. La spada è malvagia e se chi la usa non lo è, tenterà di aggiogarlo al suo controllo.



Aura: necromanzia forte e trasmutazione moderata; *Livello dell'incantatore:* 17°; *Prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *estremità affilata, risucchio di energia,* il creatore deve essere malvagio; *Prezzo equivalente:* 109.315 acc.

Bacio di Mina

Il *Bacio di Mina* è un potente artefatto. Si dice che sia appartenuto all'ex alta sacerdotessa della dea della morte Takhisis. Nessuno sa come Mina entrò in possesso di questa mazza, dato che durante la Guerra delle Anime usava una morning star.

Voci discordanti, che si diffondono a macchia d'olio in tutte le locande di Ansalon, riferiscono che Mina sarebbe stata vista in un dato luogo in compagnia di un minotauro, oppure da tutt'altra parte accompagnata da un affascinante straniero. Su un unico punto tutti i racconti concordano, vale a dire sulla straordinaria arma brandita da Mina.

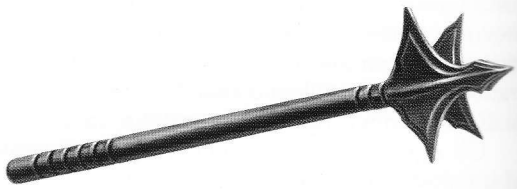
Il *Bacio di Mina* è una mazza pesante interamente d'oro massiccio, manico incluso. La testa della mazza è composta da quattro punte aggettanti, equidistanti tra loro. Il manico è lungo circa 60 centimetri e ovviamente l'oggetto è pesantissimo.

Il *Bacio di Mina* funziona come una *mazza del ferimento sacrilega tocco del fantasma+5.* Per tutto il tempo in cui è tenuta stretta in mano, conferisce una *visione della morte* costante (che funziona come l'incantesimo omonimo) e offre protezione come se chi la usa godesse dell'effetto dell'incantesimo *interdizione alla morte.*

Il vero potere della mazza è conosciuto come il *bacio della morte.* Se l'arma viene usata per infliggere il colpo di grazia (l'attacco portato con quest'arma riduce la vittima a -1 punti ferita o a meno), la mazza lancia simultaneamente *rintocco di morte* e *animare morti.* La vittima ha diritto ad un tiro salvezza (Volontà CD 20) per resistere. Se fallisce il tiro, viene uccisa sul colpo e poi resuscitata come uno zombi sotto il controllo di chi brandisce la mazza.

Dato che quest'ultima assorbe l'energia vitale dell'individuo ucciso, ripristina 1d8 punti ferita al suo possessore (che non possono superare il numero massimo dei suoi normali punti ferita), gli conferisce un bonus profano di +2 alla Forza, e gli aumenta l'effetto livello dell'incantatore di +1. I bonus alla Forza e al livello dell'incantatore durano 10 minuti per DV della creatura uccisa. Il bonus massimo alla Forza fornito dalla mazza è pari a +10 e l'incremento del livello effettivo dell'incantatore non può superare +5. Questo non sembra limitare il numero di zombi che la mazza è in grado di animare e controllare.

Aura: necromanzia forte; *Livello dell'incantatore:* 20°; *Peso:* 5 kg.



Congegno per viaggiare nel tempo

Il tuo tempo è il tuo,
Anche se ci viaggi attraverso.
Le sue distese vedrai
Turbinanti nell'eternità.
Non ostruire il suo flusso.
Afferra con fermezza la fine e l'inizio,
rigirali su se stessi come un guanto,
e tutto ciò che è sciolto sarà ancorato.
Il destino sarà sopra la tua testa.

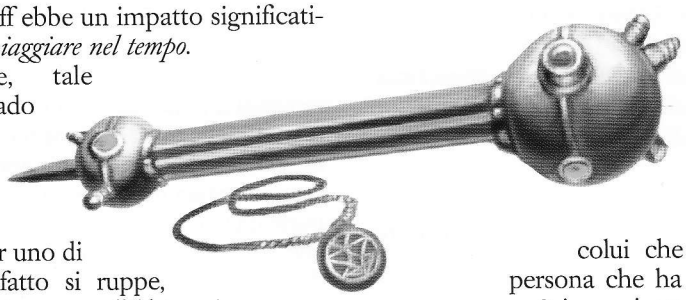
Il *congegno per viaggiare nel tempo* è forse uno dei più famosi artefatti superstiti dell'Era dei Sogni. Si presume che sia stato costruito in un luogo misterioso conosciuto con il nome di Incudine del Tempo, e che sia rimasto in possesso del Maestro della Torre dell'Alta Stregoneria di Wayreth. Il congegno venne ideato per viaggiare nel tempo. Le restrizioni prescritte al flusso temporale (probabilmente proprio dal Dio Supremo) vietano a chi usa questo artefatto di alterare il passato o il futuro, e gli impongono di mantenersi semplice osservatore. L'uso del congegno è appannaggio esclusivo delle Prime Razze (elfi, umani, ogre), poiché l'intrusione di quelle che sono conosciute come le razze della Gemma Grigia (kender, gnomi, nani dei fossi e minotauri) potrebbe costituire un pericolo per il flusso temporale, in quanto il Caos legato alla loro creazio-

ne introduce un elemento di imprevedibilità in grado di alterare il corso degli eventi.

Per moltissimi secoli, il *congegno per viaggiare nel tempo* rimase nascosto nella Torre di Wayreth, fino a quando non fu donato a Caramon Majere da Par-Salian, nella speranza che, viaggiando a ritroso nel tempo, Caramon si sarebbe reso conto che era impossibile redimere Raistlin.

Quando il kender Tasslehoff Burrfoot decise di poter lasciare che il suo amico viaggiasse da solo nel passato, saltò nel flusso temporale gettando sia il passato che il futuro nel caos.

I viaggi nel tempo di Tasslehoff Burrfoot sono stati ampiamente narrati, ma la verità circa le sue avventure è ancora argomento di discussione. È comunque fuor di dubbio che l'uso dell'artefatto da parte di Tasslehoff ebbe un impatto significativo sul *congegno per viaggiare nel tempo.*



Originariamente, tale congegno era in grado di trasportare vari individui, anche se il viaggio di ritorno era poi possibile soltanto per uno di loro. Quando l'artefatto si ruppe, mentre Tasslehoff si trovava nell'Abisso, i suoi poteri vennero alterati dalle riparazioni compiute da uno gnomo pazzo di nome Gnimsh, e fu allora possibile che più persone usassero il congegno contemporaneamente.

Quando si ruppe nuovamente durante la Guerra delle Anime, Takhisis affidò le riparazioni ad un altro gnomo: Conundrum. Resta da appurare se le proprietà del congegno siano state ulteriormente modificate.

L'artefatto ha vari modi per proteggere se stesso e chi lo possiede, per assicurare che l'individuo che lo utilizza ritorni al suo tempo di partenza. Chiunque tenti di rubare il congegno subisce gli effetti di un incantesimo antipatia come se fosse lanciato da uno stregone di 30° livello. Se il congegno viene perduto, abbandonato o ceduto ad altri, ritornerà automaticamente all'ultima persona che lo ha attivato. Nessun incantesimo o restrizione conosciuti possono impedirlo. Il congegno fa in modo di riapparire in modo discreto, materializzandosi nella tasca o nella borsa del possessore e rimanendo inerte fino a quando la persona in questione non si accorge di averlo.

Il congegno per viaggiare nel tempo assomiglia ad uno scettro prezioso che può essere richiuso fino a diventare un ciondolo con disegni indistinti. Perché il congegno venga attivato, occorre intonare una speciale cantilena, che non solo fornisce le istruzioni per "riaprire" il ciondolo ritrasformandolo nello scettro, ma attiva pure le proprietà magiche del congegno.

Quando si pronuncia il primo verso, "Il tuo tempo è il tuo", occorre tenere il ciondolo in mano con la parte superiore rivolta verso se stessi. Al secondo verso, "anche se ci viaggi attraverso", occorre spostare la placca superiore da destra a sinistra. Alle parole "Le sue distese vedrai" la placca inferiore si distacca e si formano due sfere unite tra loro da una impugnatura. Al verso "Turbinanti nell'eternità" occorre girare in senso orario la placca superiore, in questo modo si provoca la fuoriuscita di una catenina. "Non ostruire il suo flusso", richiama alla mente di assicurarsi che la catenina non intralci il meccanismo. "Afferra con fermezza la fine e l'inizio", indica di afferrare il congegno da ciascuna sfera, mentre il verso successivo "rigirali su se stessi come un guanto", dice in pratica di ruotarle su se stesse. "e tutto ciò che è sciolto sarà ancorato", a questo punto la catenina si avvolge intorno all'impugnatura. Occorre pronunciare l'ultimo verso tenendo lo scettro sopra la testa, e intonando "Il destino sarà sopra la tua testa", verranno visualizzati luogo e ora di destinazione del viaggio temporale.

Una volta attivato, il congegno per viaggiare nel tempo teletrasporta nel tempo e nello spazio qualsiasi individuo in un raggio di 3 metri, incluso colui che lo ha attivato. (La persona che ha attivato il congegno sarà in ogni caso teletrasportata. Ciò vuol dire che non è possibile utilizzare il congegno per teletrasportare altri escludendo se stessi).

Gli individui teletrasportati appariranno nel luogo o nel tempo desiderati. Raramente riusciranno in entrambe le cose. Solo superando una prova di Utilizzare Oggetti Magici con CD 20, un individuo può scegliere sia il luogo che il tempo desiderati. La CD della prova per riuscire a selezionare sia il luogo che il tempo aumenta di +1 per ogni cento anni percorsi a ritroso nel tempo, e di +2 per ogni dieci anni percorsi in avanti.

Il tempo è lineare, per cui gli individui non sono realmente in grado di condizionare il flusso temporale, a meno che a viaggiare nel tempo utilizzando il congegno non sia un appartenente alle razze della Gemma Grigia, perché in tal caso viene introdotta nello scorrere del tempo l'influenza del Caos. Considerati i recenti eventi della Guerra delle Anime, tuttavia, si può affermare quasi con certezza che gli Dei della Magia si assicureranno che i Maghi dell'Alta Stregoneria, passati, presenti e futuri, siano informati del pericolo. Dal momento che il congegno, che era nella mani di Tasslehoff Burrfoot quando viaggiò indietro nel tempo, venne distrutto dal dio Caos, nessuno sa dove l'artefatto si trovi adesso.

Il congegno per viaggiare nel tempo ha una misteriosa (e sconosciuta) relazione con gli gnomi, e almeno due volte nella storia dell'artefatto, esso è stato riparato da membri di questa razza. Se mai dovesse sfasciarsi, il superamento di una prova di Artigianato (riparare) con CD 25, può ripararlo.

Questo artefatto è molto potente e pertanto il suo utilizzo potrebbe avere serie conseguenze all'interno di una campagna. Perciò meglio riflettere per un po' prima di introdurlo... non si scherza con il tempo.

Capitolo Tre

Riflessioni di Palin sulla Quinta Era

I suoi pensieri vagarono a ritroso di qualche decennio, fino alla Guerra contro il Caos. Lui aveva visto draghi azzurri volare accanto a quelli dorati, alcuni montati da cavalieri, altri soli, tutti uniti sotto lo stesso vessillo. Per quanto riguardava Palin, allora non c'erano draghi malvagi, ma semplicemente campioni che combattevano per la salvezza di Krynn. Quel giorno erano morti più esseri umani che draghi, cavalieri sia di Solamnia, sia di Takhisis, che durante il conflitto avevano lasciato perdere lo spirito di parte. E quando la battaglia era finita, i cavalieri, un tempo nemici, erano stati sepolti fianco a fianco a Solace, in una tomba che onorava gli eroi caduti.

Krynn ha bisogno di nuovi campioni, pensò Palin. Se la nostra è davvero l'Era dei Mortali, allora questi ultimi si devono riprendere il territorio.

– L'Era dei Dragoni
Jean Rabe

L'Era dei Mortali

L'Era dei Mortali è un'Era in cui, nei primi decenni, non esiste alcun dio che risponda alle preghiere dei mortali. È un'era in cui i mortali sono in cerca di nuove forme di magia per sostituire quelle che credevano perdute per sempre. È un'Era in cui terrificanti draghi alieni conquistano le terre di Krynn e danno inizio a un regno di terrore che cambierà il mondo per sempre.

La Quinta Era di Krynn viene chiamata l'Era dei Mortali, in quanto è un'Era in cui sono i mortali, e non gli dei, a diventare la vera forza in grado di operare cambiamenti nel mondo. Dopo il ritorno degli dei, l'Era dei Mortali ha assunto anche un nuovo significato, in riferimento al fatto che due degli dei più potenti hanno perso la loro natura divina e sono diventati mortali.

In questa Era, Ansalon è stato sconvolto da numerosi cambiamenti. Gli elfi, una delle razze primogenite, hanno perduto la loro patria. Gli ogre hanno scoperto un nuovo, terrificante potere che consente loro di tornare a sperare di riconquistare la gloria del passato. Alcuni kender hanno conosciuto la paura, il dolore e la disperazione. Gli gnomi pensatori hanno iniziato a realizzare invenzioni semplici e utili in grado di eseguire compiti incredibili. I nani sono usciti dalle loro caverne e dai loro rifugi sotterranei e hanno teso la mano alle altre razze. I minotauri sono sul punto di portare a compimento il loro destino di gloria, come dominatori di Ansalon.

Quella che segue è una cronologia della Quinta Era. I brevi riassunti dei vari anni sono stati estrapolati dai volumi compilati dagli Estetici della Grande Biblioteca di Pallanthas. Ogni voce è indicata con due date. La prima è contrassegnata dalla dicitura *AC*, o *Alt Cataclius* ("avvenuto il Cataclisma"), il tradizionale metodo di calcolo degli anni a partire dall'alba del giorno in cui gli dei distrussero Istar. La seconda data, contrassegnata dalla dicitura *SC*, o *Secundus Cataclius* ("Secondo Cataclisma") venne usata per la prima volta da Nathal il Cronachista, uno degli Estetici della Grande Biblioteca di Palanthas, convinto che la distruzione provocata dalla Guerra del Caos rivaleggiasse con quella del primo Cataclisma. Gli storici sono divisi riguardo all'uso dei due sistemi di datazione; molti preferiscono ancora usare la datazione *Alt Cataclius*, convinti che sia molto più facile calcolare gli anni come un flusso continuo piuttosto che spezzare la cronologia in ulteriori frammenti.

Va anche ricordato che le varie razze hanno metodi diversi per calcolare il passare del tempo. Gli elfi preferiscono ancora ricorrere al metodo orale, tramandandosi gli eventi storici attraverso racconti e canzoni, usando le stagioni e gli eventi segnati dalle gesta straordinarie per segnare il passaggio del tempo. I nani tendono a calcolare il tempo seguendo un loro sistema personale, che parte dalla fondazione della città in cui risiedono, il che a volte può generare confusione quando si devono comparare le storie di due città diverse. Il metodo gnomesco per determinare le date e gli orari è talmente complicato che nemmeno gli gnomi lo capiscono del tutto, in quanto comprende l'uso di una complicata formula che tiene in considerazione la rotazione dei pianeti, la posizione delle stelle, i cicli stagionali, la lunghezza e la larghezza dell'ombra del sole e altre migliaia di variabili. L'opera che descrive in dettaglio come calcolare le date occupa oltre cento volumi, ed è ancora oggetto di discussione di un comitato.

384 AC (1 SC) - Anno dei Cambiamenti

La Tomba degli Ultimi Eroi. La Tomba degli Ultimi Eroi, in marmo bianco e nero, viene eretta per ospitare i caduti nella battaglia contro il Caos. I Cavalieri di Takhisis vengono onorati a fianco dei Cavalieri di Solamnia. Il corpo di Steel Brightblade, figlio dell'Eroe delle Lance Sturm Brightblade e della Signora delle Tenebre, la Signora dei Draghi Blu Kitiara, viene deposto all'interno della tomba nel corso di una grande cerimonia in quanto, pur essendo un Cavaliere Scuro, sacrificò la propria vita per salvare il mondo dal Caos. Il suo corpo giace a fianco dell'Eroe delle Lance Tanis Mezzelfo, a quello dei suoi cugini Sturm e Tanin, i due figli di Caramon e Tika Majere, che morirono nelle prime fasi delle Guerra del Caos, e i cui corpi sono stati traspostati fino alla tomba.

Nascita di un principe. Nasce il figlio del Portavoce del Sole, Porthios, e di Alhana, figlia del vecchio Portavoce delle Stelle di Silvanesti. Viene chiamato Silvanoshei, e simboleggia la speranza di unificare il popolo degli elfi, sebbene il territorio di Qualinesti sia sotto il dominio dei Cavalieri Scuri.

Venuta dei Grandi Draghi. Il drago rosso Malystryx arriva sull'Isola Brumosa, in apparenza provenendo da un luogo imprecisato oltre oceano. Khellendros (Skie, un tempo la cavalcatura della Signora dei Draghi Blu Kitiara) fa ritorno dai suoi viaggi nel Mare Etereo.

Palanthas viene attaccata. Quando Khellendros tenta di attaccare la Torre dell'Alta Stregoneria di Palanthas, una figura incappucciata appare per distruggere la Torre dell'Alta Stregoneria. Nello stesso momento, l'*Iconochronos* di Astinus, nella Grande Biblioteca delle Ere, scompare assieme e al grande storico. I Cavalieri Scuri offrono la loro "protezione" contro il drago. Terrorizzati, i cittadini accettano di sottomettersi ai Cavalieri Scuri in cambio della pace e della sicurezza.

385 AC (2 SC) - Anno del Dolore

Ultima impresa di Riverwind. Riverwind e le sue due figlie si recano a Goodlund per indagare sulle voci che parlano di un gigantesco drago rosso che terrorizza le coste orientali.

Patto stretto nell'oscurità. I Cavalieri Scuri stringono un patto con Khellendros. Se il drago concede loro il dominio sulla città di Palanthas, i cavalieri garantiranno al drago il pagamento di una decima regolare in denaro e prigionieri. Poiché Kitiara un tempo aveva tentato di conquistare la città per sé, il drago blu accetta l'offerta, in quanto intende offrirle la città in dono al suo "ritorno" dalla morte.

Nascita di Ulin Majere. Palin e Usha Majere festeggiano la nascita del loro figlio maschio Ulin, destinato a diventare uno stregone, un alchimista e un mago dei draghi di grande talento.

386 AC (3 SC) - Anno della Distruzione

Fuga dei kender. Malystryx, un drago rosso di dimensioni smisurate, distrugge l'area attorno alla Baia di Balifor. Riverwind guida un esercito di kender contro Malystryx. Riverwind e sua figlia Brightdawn vengono uccisi nel corso dell'attacco, assieme a buona parte dell'esercito dei kender. Moonsong, l'unica figlia di Riverwind e Goldmoon a sopravvivere, rimane devastata fisicamente e mentalmente dalla tragedia. Anche se Riverwind e Brightdawn vengono uccisi, riescono a distruggere le uova nascoste nella tana di Malystryx, impedendo al drago di diffondere una nuova generazione di terrore. Moonsong guida i kender rimasti, molti dei quali restano segnati a loro volta dalla tragedia, al sicuro ad ovest.

Comparsa dell'Araldo. Un bardo che si fa chiamare l'Araldo attraversa l'intero Ansalon narrando storie del passato di Krynn. Giunge in luoghi in cui i suoi racconti sembrano avere un impatto sugli avvenimenti futuri.

Ombre scomparse. Il popolo degli ombrati, una razza che ha vissuto sotto Sanction per innumerevoli generazioni, scompare senza lasciare alcuna traccia sul motivo della sparizione o sulla sua destinazione. Si crede che gli ombrati siano scomparsi nel corso della Guerra del Caos, ma perché siano scomparsi e dove siano andati rimane un mistero per molti anni a venire.

387 AC (4 SC) - Anno dell'Epurazione

Inizia l'epurazione dei draghi. Malys utilizza un rituale per assorbire gli spiriti dei draghi che sconfigge in battaglia, diventando più forte ad ogni nemico che uccide. Anche gli altri draghi imparano il segreto del rituale e iniziano a dare la caccia e a distruggere i draghi nativi di Krynn. I draghi metallici si rifugiano nelle Isole dei Draghi. I draghi cromatici cercano di sopravvivere mettendosi al servizio dei Signori Supremi dei Draghi. Khellendros il Blu reclama il territorio attorno a Palanthas.

Desolazione. Malys costruisce un totem dei teschi composto dai teschi dei draghi uccisi. Scopre che il totem le conferisce un incredibile potere, che usa per creare la Desolazione, devastando le praterie e le foreste della zona in cui si è insediata. Nuovi vulcani spuntano dal terreno, trasformando la regione in una distesa desolata di rocce aguzze e rovine. Dall'alto del suo picco, Malystryx osserva il suo nuovo reame con perverso compiacimento, incurante delle molte vite distrutte quasi nel giro di una notte dalla trasformazione delle Pianure Dairliane.
Khellendros il Blu costruisce un suo totem e crea le Distese Azzurre nell'Ansalon occidentale.

Accordo dei Cavalieri. I Cavalieri di Takhisis rimanenti ricostruiscono l'ordine nei pressi di Neraka. Guidati dalla carismatica Lady Mirielle Abrena, una sopravvissuta della Guerra del Caos, i cavalieri stringono un'alleanza con i draghi situati sulle Montagne Khalkist.

Legione d'Acciaio. Sara Dunstan, madre adottiva di Steel Brightblade, ha una visione di suo figlio che la spinge a fondare la Legione d'Acciaio, un cavalierato basato sul concetto di giustizia neutrale.

388 AC (5 SC) - Anno del Cambiamento

Epifania di Goldmoon. Goldmoon ha una visione mistica che le suggerisce di cercare il potere della guarigione nel suo stesso cuore. Quando si imbatte in un nano mortalmente ferito, scopre di poter attingere a un potere nascosto che le consente di praticare, ancora una volta, magie di guarigione.

Minaccia verde. Un gigantesco drago verde, Beryllinthranox, attacca Qualinesti e prende parte all'Epurazione dei Draghi. Dà la caccia e distrugge tutti i draghi nella Foresta di Qualinesti e delle Montagne Kharolis del nord, anche se non inizia ancora a creare un totem dei teschi.

La Legione cresce. Piccole bande segrete di individui iniziano a riunirsi in varie città di Ansalon sotto l'insegna della Legione d'Acciaio. Assieme, giurano di servire i derelitti e di aiutarsi l'un l'altro in battaglia contro i Signori Supremi dei Draghi.

389 AC (6 SC) - Anno dell'Oscurità

I Cavalieri Scuri si espandono. I Cavalieri Scuri estendono i loro domini oltre Neraka, dove hanno stabilito il loro quartier generale, nei pressi del tempio in rovina della loro dea scomparsa, Takhisis.

Nazione di draconici. I draconici reclamano per loro la città di Teyr, fondando la prima (e unica) nazione draconica. I draconici respingono i tentativi effettuati dai Cavalieri Scuri di allearsi con i loro vecchi commilitoni quando scoprono che i Cavalieri Scuri stanno tentando in segreto di ucciderli. I draconici hanno solo un obiettivo, ed è quello di consolidarsi come razza e come nazione vera e propria.

Arrivo del drago nero. Onysablet la Nera trasforma la Nuova Costa e il Blödehelm in una palude, reclamando una vasta area di terra proprio al centro geografico del continente. Lo Stagno di Sable si guadagna rapidamente una sinistra reputazione, poiché la Signora Suprema dei Draghi utilizza la sua magia per condurre esperimenti su creature viventi di ogni tipo, trasformandole in abomini privi di volontà al suo servizio.

390 AC (7 SC) - Anno delle Speranze Perdute

Potere del cuore. Con l'aiuto del misterioso Saggio, Goldmoon esplora e sviluppa il nuovo potere del misticismo. A questa notizia, molti viaggiano fino alle terre dei Que-Shu, implorando Goldmoon di insegnare loro questa nuova arte.

Palin guida le Vesti Bianche I maghi non sono d'accordo sul ruolo della magia in questa epoca di incertezze. Alcuni, amareggiati dalla perdita della magia, abbandonano l'Arte del tutto. Palin Majere cerca di tenere uniti i vecchi Ordini, diventando il Capo delle Vesti Bianche e continuando la sua ricerca della "nuova" magia, convinto che esista ancora una forma di magia nel mondo.

391 AC (8 SC) - Anno della Nuova Luce

Cittadella della Luce. Goldmoon e Jasper Fireforge fondano la Cittadella della Luce sull'Isola di Schallsea. Pellegrini provenienti da ogni angolo del mondo vi si recano per apprendere la nuova arte del misticismo.

Nuovo rosso. Un altro drago rosso, Pyrothraxus, reclama per sé il dominio sul Monte Nonimporta. Non si rende conto che è pressoché impossibile terrorizzare gli gnomi, animati da una curiosità insaziabile, che iniziano a usarlo come cavia per molti dei loro esperimenti e delle loro prove. Il drago si ritira in una delle caverne più isolate, dove lentamente impazzisce.

392 AC (9 SC) - Anno del Cambiamento

Ascesa dei nuovi reami. Malystryx, Onysablet e Khellendros continuano a dare la caccia e a sterminare i draghi minori all'interno dei reami che hanno reclamato per sé. Dal momento che ogni drago ucciso finisce per alimentare il potere dei tre grandi draghi, anche i confini dei loro reami continuano ad espandersi. Presto la Desolazione di Malystryx arriva ad includere tutto il Goodlund e Balifor. Le Distese Azzurre di Khellendros arrivano fino alle porte di Palanthas, mentre il Grande Stagno arriva a toccare i margini della Foresta di Silvanesti. Beryllinthranox non ha ancora costruito un suo totem dei teschi, anche se il numero delle sue vittime inizia a rivaleggiare con quello dei tre draghi più grandi.

Consiglio dei Cavalieri di Solamnia Lord Gunthar muore. Liam Erhling diventa il nuovo Gran Maestro e pubblica la Misura riveduta, il frutto dei sogni di Lord Gunthar, completata da Lord Liam (anche se questi affermerà che sia stato lo stesso Gunthar a completarla, prima di morire). La nuova Misura pone l'enfasi sull'aiuto reciproco, sulla fede e la fiducia riposta nei propri confratelli. La nuova Misura ribadisce che un vero cavaliere vive la sua stessa vita con onore, non limitandosi a parlarne.

393 AC (10 SC) - Anno della Foresta Contorta

Ascesa di Grimbaugh. Nel Bosco di Darken, un treant corrotto dagli effetti residui della Guerra del Caos cattura la Guardiana della Foresta e inizia ad alterare il Bosco di Darken col suo potere venefico. Dezra Majere e suo padre, l'Eroe delle Lance Caramon Majere, si recano nella foresta per aiutare i centauri a combattere questo nuovo nemico. Dopo aver fatto fronte a una ribellione tra i centauri, riescono a distruggere Grimbaugh e a liberare la Guardiana della Foresta. Caramon rimane ferito nel combattimento, ma viene salvato in punto di morte dalla magia della Guardiana della Foresta.

394 AC (11 SC) - Anno dell'Isolamento

Continua l'epurazione. I draghi nativi di Krynn continuano a lottare per la sopravvivenza mentre i Signori Supremi dei Draghi seminano ulteriore distruzione in tutto il continente. I saggi cercano di capire perché questi draghi alieni sembrino intenzionati a distruggere la terra stessa. Molti giungono alla conclusione che i draghi intendano sterminare tutte le razze del mondo rimanendo gli unici dominatori incontrastati.

Lo Scudo di Silvanesti Temendo la distruzione della loro foresta che potrebbe conseguire dalle continue devastazioni causate dai Signori Supremi dei Draghi e dall'Epurazione dei Draghi, gli elfi di Silvanesti innalzano un potente scudo magico attorno al loro reame. Non sanno che, invece di chiudere all'esterno il pericolo, si sono isolati nella foresta assieme al loro più grande nemico, lo scaltro drago verde Cyan Bloodbane.

La locanda viene ricostruita. Caramon e Tika Majere completano la ricostruzione della Locanda dell'Ultima Casa a Solace.

395 AC (12 SC) - Anno del Gelo

Gelo indesiderato. Gellidus il Bianco, conosciuto anche come Frost, conquista l'Ergoth del Sud. Usando il potere del suo *totem dei teschi*, seppellisce buona parte dell'isola sotto un gigantesco ghiacciaio.

396 AC (13 SC) - Anno dell'Accettazione

Belladonna alla guida di Hylo. Una kender afflitta, chiamata Billee Juniper (conosciuta anche come Belladonna) reclama la guida di Hylo. Belladonna, una dei sopravvissuti alla Fuga dei Kender, inizia a combattere contro i goblin che vivono a sud di Hylo.

Dama Crysania. Dama Crysania, ex Reverenda Figlia di Paladine, si reca all'Isola di Sancrist per offrire i suoi consigli al Gran Consiglio Solamnico. Avendo imparato a usare il misticismo, l'anziana sacerdotessa convince il Gran Maestro, Lord Liam, a inviare i veterani dei Cavalieri della Spada e della Rosa da Goldmoon per essere addestrati.

397 AC (14 SC) - Anno del Tuono e dello Splendore

Stenndunuus e Iyesta. Stenndunuus, conosciuto anche come Thunder, un gigantesco drago blu, semina la distruzione nelle Pianure della Polvere. Gli umani e i centauri della zona si radunano e for-

dano la nazione di Duntollik nella speranza di riuscire a contrastare assieme il drago. Iyesta ("Splendor"), un drago d'ottone, si fa avanti per sfidare Thunder. I due draghi finiscono per spartirsi il reame. Gli umani e i centauri di Duntollik si schierano con Splendor, fondando il loro quartier generale nelle rovine della Città Scomparsa.

398 AC (15 SC) - Anno delle Nuove Visioni

La Visione ritorna. La Visione fa ritorno ai Cavalieri di Takhisis. Anche se molti credono che il ritorno della Visione sia un segno della forza della loro dea scomparsa, in realtà la "Visione" non è altro che un inganno, orchestrato dai mistici e dagli stregoni dei Cavalieri Scuri per reclutare nuovi membri.

Morte di Sara Dunstan. Sara Dunstan, la fondatrice della Legione d'Acciaio, muore. La Legione d'Acciaio, il suo Testamento, continua a vivere e a crescere in ogni regione di Ansalon.

399 AC (16 SC) - Anno della Conquista Nordoccidentale

Draghi del Nord. Un drago rosso chiamato Fenalysten (Cinder) si impadronisce di parte dell'Estwilde e del Throtl, mentre un drago verde, Lorrinar (Fume) conquista la foresta a nord-ovest e un grande dragone nero, Mohrlex ("Pitch"), conquista il Nordmaar meridionale.

400 AC (17 SC) - Anno della Conquista Meridionale

Draghi Polari: Due draghi bianchi gemelli, Cryonisis ("Ice") e Frisindia ("Freeze") conquistano la Muraglia di Ghiaccio. Anche se non sono in grado di costruire un totem dei teschi, riescono ad estendere il loro dominio sull'estremo sud della regione.

Desolazione. Per ordine dell'Alto Comando Solamnico, gruppi di cavalieri e avventurieri vengono inviati ad esplorare la Desolazione. Sono pochi quelli che ne fanno ritorno. Quei pochi riferiscono che il Picco di Malystryx, l'impervia montagna al centro della Desolazione, funge da covo del grande drago rosso.

Una scoperta oscura. Khellendros ("Skie"), il grande drago blu, effettua una macabra scoperta. Ossessionato dall'idea di riportare indietro lo spirito della sua compagna defunta, Kitiara, scopre di poter fondere il corpo di un umano con l'essenza di un draconico. Le creature risultanti, che Khellendros chiama progenie di drago, si rivelano assai potenti e completamente fedeli al suo volere. In segreto, Khellendros inizia a creare un suo esercito di progenie di drago.

403 AC (20 SC) - Anno delle Ombre

Stregone Ombra. Una misteriosa figura nota soltanto col nome di Stregone Ombra emerge dalla Desolazione, dotata di notevoli poteri magici, e ne insegna l'uso a Palin Majere e (in segreto) a Dalamar lo Scuro. Anche se molti credono che sia questa la "nuova" magia di cui si parla, in realtà è un ritorno alla forma di magia più antica, quella generata dal Caos all'inizio dei tempi.

405 AC (22 SC) - Anno della Perdita

Beryl a Qualinesti. Le forze di Beryl si alleano con i Cavalieri Scuri che occupano Qualinesti e conquistano tutta la foresta di Qualinesti, uccidendo e catturando molti elfi.

Esodo segreto Il sovrano dei Qualinesti, conosciuto come il "Re Burattino", Gilthas, figlio degli Eroi delle Lance Tanis e Laurana, organizza assieme a sua moglie, la Leonessa, e alla Regina Madre, Laurana, un movimento di resistenza volto a contrastare le forze dei Cavalieri Scuri e del drago. Gilthas aiuta di nascosto coloro che i Cavalieri Scuri condannano a morte, aiutandoli a fuggire verso luoghi più sicuri.

407 AC (24 SC) - Anno del Conflitto

Stregoneria nel caos. I Maghi dell'Alta Stregoneria si danno lotta l'un l'altro per il potere; alcuni fanno uso del misticismo e della stregoneria, altri ricorrono alla magia antica che hanno trovato racchiusa nei vari artefatti della Quarta Era.

408 AC (25 SC) - Anno della Minaccia Verde

Qualinesti si piega alla verde. Beryllinthranox riesce a costruire un suo totem e trasforma la Foresta di Qualinesti in una fitta giungla. Conquista l'intero reame di Qualinesti facendo sfoggio del suo potere di poter sottrarre agli elfi la loro stessa energia vitale. Di fronte al rischio di uno sterminio, il Portavoce del Sole elfico, Gilthas, capitola e si arrende alla Minaccia Verde.

Alhana e Porthios, esiliati dalle terre degli elfi, giurano di liberare Qualinesti e di abbattere lo Scudo di Silvanesti, affinché loro figlio Silvanoshei possa un giorno regnare su una nazione elfica riunificata.

410 AC (27 SC) - Anno della Tempesta

Terrore dalle profondità. Gli elfi del mare Dimernesti, abitanti del regno sommerso di Dimernost, vengono attaccati e sottomessi da un gigantesco drago marino chiamato Brine. È lui a diventare il sesto Signore Supremo dei Draghi, anche se pochi su Ansalon (compresi gli altri

Signori Supremi dei Draghi) sanno della sua esistenza. I marinai parlano di un mostruoso serpente marino che non permette a nessuno di avvicinarsi al tratto di mare lungo la costa sud-orientale di Ansalon.

Linsha della Rosa. Linsha Majere, nipote di Caramon e Tika Majere e figlia di Palin Majere, diventa la prima donna non-Solamica ad essere accolta nei ranghi dei Cavalieri della Rosa. Viene assegnata al Cerchio Clandestino, un ramo del Cavalierato che opera sotto copertura.

411 AC (28 SC) - Anno dello Scioglimento

Ultimo Conclave. Palin Majere, lo Stregone Ombra e il Maestro della Torre di Wayreth discutono del futuro della magia. Palin indice l'Ultimo Conclave e scioglie gli Ordini dell'Alta Stregoneria.

Rivincita della magia. Palin Majere e i suoi alleati usano il potere della stregoneria per salvare gli elfi di Qualinesti dalla collera di Beryl. Incoraggiato da questo successo, Palin inizia a progettare la fondazione della sua Accademia della Stregoneria nel suo paese natale di Solace.

412 AC (29 SC) - Anno della Ritirata

Thorbardin isolata. Beryllinthranox cerca di conquistare Thorbardin. I nani sigillano la loro fortezza, ma una banda di nani rinnegati, guidata dal profeta Daewar, Severus Stonehand, fa voto di combattere. Usando un uovo di un drago di fuoco, provoca una gigantesca esplosione che uccide molti dei servitori di Beryl, ma che porta ingenti danni anche nel regno nanico. Severus e i suoi seguaci vengono cacciati dal regno e esiliati.

Accademia della Stregoneria. Palin Majere, il vecchio Capo delle Vesti Bianche, fa ritorno al suo paese natale di Solace dove, dotato del potere della stregoneria, dà il via alla costruzione di un'accademia dove gli studenti possano apprendere ad usare quest'arte primordiale. Con l'aiuto di alcuni amici e della magia, la struttura principale dell'Accademia viene eretta in meno di un anno, i primi studenti arrivano e le prime lezioni hanno luogo.

413 AC (30 SC) - Anno della Calma Incerta

Fine dell'Epurazione dei Draghi. Malystryx, soddisfatta del reame che si è creata, teme che alcuni dei Signori Supremi dei Draghi possano diventare abbastanza forti da poterla minacciare. Fa visita allora a ognuno degli altri Signori Supremi dei Draghi, proponendo loro di porre fine all'Epurazione dei Draghi. I cinque accettano e si spartiscono Ansalon tra loro, promettendo di aiutarsi in caso di incursioni da parte di qualsiasi altro grande dragone. I cinque Signori Supremi sono Malystryx della Desolazione, Gellidus dell'Ergoth, Khellendros delle Distese Azzurre, Beryllinthranox della Foresta di Qualinesti e Onysablet della Grande Palude.

Il segreto si diffonde. Nel corso della visita a Khellendros, Malystryx scopre l'esistenza della progenie di drago. Costringe Khellendros a rivelare il segreto della creazione di tali creature. Anche gli altri Signori Supremi dei Draghi apprendono il segreto della creazione, anche se ognuno sviluppa un suo metodo personale per generare progenie di drago. Tutti i Signori Supremi dei Draghi iniziano a costruire un esercito di queste creature, anche se quelle di Khellendros rimangono le più esperte, essendo state create decenni prima.

Rinascita di Thoradin. Un anno e mezzo dopo l'esilio, Stonehand e i suoi seguaci giungono nel reame nanico corrotto di Zakhar, dove sconfiggono rapidamente i nani scuri che lo popolavano. Grazie ai suoi poteri da mistico, Stonehand pone fine all'epidemia innaturale che aveva afflitto il regno nanico per secoli, e unisce il reame sotto la sua guida. L'antico regno nanico di Thoradin può così rinascere.

414 AC (31 SC) - Anno della Nuova Speranza

Eroi del Cuore. Un gruppo di eroi sfida apertamente i grandi draghi che si sono proclamati dominatori di Ansalon. Dhamon Grimwulf, un ex Cavaliere di Takhisis scelto da Goldmoon, raduna al suo fianco un gruppo di improbabili eroi con l'intento di dare battaglia ai Signori Supremi dei Draghi.

Arrivo di un'orfana. Una piccola orfana viene spinta dalle onde sulle rive della Cittadella della Luce. Non ricorda nulla dei suoi genitori o del suo passato. Viene chiamata Mina, e viene adottata da Goldmoon come sua pupilla, in quanto Goldmoon crede che la bambina racchiuda un grande potenziale e potrebbe giocare un ruolo fondamentale negli anni a venire.

415 AC (32 SC) - Anno del Tradimento

Caduta di Goldmoon. L'ex Cavaliere Scuro diventato campione della luce, Dhamon Grimwulf, cade sotto il controllo di Malystryx. Durante un incontro alla Cittadella della Luce, Malystryx spinge Dhamon ad abbattere Goldmoon col suo falcione incantato. La morte apparente di Goldmoon sembra un duro colpo per i seguaci della luce. Gli ex compagni di Dhamon si rivoltano contro di lui e gli danno la caccia.

Ritrovamento di Gilthanas. Nel corso di un'incursione mirata a salvare un gruppo di prigionieri destinati a diventare progenie di drago di Khellendros, Palin Majere trova Gilthanas, il fratello di Laurana e di Porthios, tra i prigionieri. Gilthanas ha passato interi decenni a cercare il suo amore perduto, il drago d'argento D'Argent. Alleatosi con Palin e gli altri Campioni di Goldmoon, Gilthanas trova D'Argent nei panni di un Cavaliere di Solamnia di servizio nell'Ergoth. Dopo aver respinto un attacco da parte del Signore Supremo dei Draghi Gellidus ("Frost"), i due partono assieme per stabilire se abbiano o meno un futuro l'uno al fianco dell'altra.

416 AC (33 SC) - Anno del Trionfo

Morte di un Signore Supremo. Grazie agli sforzi degli Eroi dei Cuore, Brine, il Signore Supremo dei Draghi Marini che ha sottomesso i Dimernesti, viene ucciso, liberando i Dimernesti dal terrore che li teneva prigionieri nella loro città in rovina.

Colpo contro Malys. Malystryx, nel tentativo di *diventare* un dio, chiama a sé tutti gli altri Signori Supremi dei Draghi, esigendo da ognuno i propri tesori più potenti. Mentre cerca di utilizzare la

magia, i Campioni del Cuore attaccano, vanificando il rituale. Grazie all'aiuto di Khellendros, che segue un suo piano personale, Malys viene colpita da una dragonlance e precipita in mare. Khellendros si impadronisce del controllo della magia, usandola per aprire un varco attraverso il Mare Etereo e scomparire in un altro reame, ancora una volta in cerca dello spirito della sua amata Kitiara. Goldmoon ritorna, restituita alla vita dal sacrificio del suo amico fedele, Jasper Fireforge, e Dhamon Grimwulf viene assolto da almeno uno dei suoi molti peccati.

417 AC (34 SC) - Anno dei Sussurri

Fallimento della magia. La magia inizia a svanire in tutto Ansalon. Gli incantesimi diventano sempre più difficili da lanciare e gli artefatti delle ere passate sembrano agire in modo difettoso. Coloro che hanno a che fare con i morti scoprono che gli spiriti dei defunti si fanno sempre più inquieti e agitati, anche se nessuno riesce a capire il motivo.

Foresta morente. Alcuni osservatori dello Scudo di Silvanesti notano che la terra nei pressi dello Scudo, un tempo verdeggiante, si sta facendo arida. Vegetali e animali da entrambi i lati dello scudo stanno morendo e non reagiscono nemmeno alle forme magiche di guarigione. Molti degli elfi che vivono nei pressi della barriera temono che lo stesso destino presto tocchi a tutta la Foresta di Silvanesti.

Alhana Starbreeze e il suo esercito cercano disperatamente di oltrepassare lo Scudo, ma vengono continuamente respinti.

418 AC (35 SC) - Anno dell'Evanescenza

Massacro degli ogre. I villaggi degli ogre lungo tutta la catena montuosa dei Khalkist cadono sotto gli attacchi dei loro ex alleati, i Cavalieri Scuri, che stanno tentando di stabilire linee di rifornimenti tra Neraka e Sanction, dove intendono far partire una grande manovra offensiva.

Attacco degli ogre. Gli insediamenti elfici al di fuori dello Scudo di Silvanesti vengono stretti d'assedio da gruppi di razziatori ogre. Gli ogre vengono attaccati dalle forze elfiche di Alhana Starbreeze, che è sempre impegnata a cercare un modo per oltrepassare lo Scudo di Silvanesti.

Gli ogre si ritirano, scomparendo nel loro territori, ma trascinando via molti prigionieri catturati in battaglia. Quegli esploratori che seguono gli ogre scoprono che la loro destinazione è il cuore stesso delle terre degli ogre, dove li attende un destino oscuro.

Magia ancora evanescente. Sia i poteri del misticismo che della stregoneria continuano a svanire. Anche gli artefatti delle ere precedenti iniziano a risentire di tale effetto e a perdere energia. Sia gli stregoni che i mistici si mettono disperatamente in cerca della causa di tale fenomeno.

Tramonto del potere dei Signori Supremi. Anche i Signori Supremi dei Draghi iniziano ad accorgersi del calo di potere della propria magia. Beryl ne incolpa Malys, e sprona i suoi alleati delle Vesti Grigie a intensificare le ricerche della leggendaria Torre dell'Alta Stregoneria di Wayreth, convinta che il potere racchiuso nella Torre le consenta di spodestare Malys, e di diventare la Signora Suprema più potente e la dominatrice indiscussa di Ansalon.

419 AC (36 SC) - Anno dei Titani

Ascesa degli ogre titani. Nelle terre di Kern e Blöde, una nuova razza di ogre prende il potere. Questi potenti ogre, chiamati titani, hanno la pelle blu, detengono immensi poteri magici e hanno un aspetto splendido, come quello che gli ogre avevano prima della loro maledizione. I titani possono assumere questo aspetto ricorrendo a un rituale che richiede una vasta quantità di sangue elfico, e gli sciamani ogre sperano di poterlo utilizzare per riconquistare parte della gloria perduta di un tempo. I capitribù rivali iniziano a competere gli uni con gli altri per l'"onore" di essere sottoposti alla trasformazione, mentre a Kern scoppiano vari disordini quando un movimento di ogre ribelli mette in discussione gli ogre titani e i loro sostenitori.

Cerchio Clandestino. Linsha Majere, un Cavaliere della Rosa, ha agito sotto copertura per conto di un'organizzazione segreta dei Cavalieri di Solamnia nota come il Cerchio Clandestino. Per otto anni opera sotto copertura a Sanction, facendosi passare per mercenaria. Quando Linsha attira l'attenzione di Hogan Bight, il Cerchio Clandestino la spinge a minare l'autorità di Bight in modo che i Cavalieri Solamnici, che non si fidano di Bight, possano assumere il controllo di Sanction.

420 AC (37 SC) - Anno della Trasformazione

Una "Nuova" Visione. Il Generale Abrena, a capo dei Cavalieri Scuri, viene assassinata. Sir Morham Targonne ne prende il posto e cambia ufficialmente il nome dell'ordine in Cavalieri di Neraka. Trasferisce il quartier generale da Neraka alla città di Jelak, che considera più "moderna". Ordina ai Cavalieri Scuri di continuare a stringere d'assedio Sanction, desiderando inglobare le ingenti ricchezze di quella città per il Cavalierato, già ricco oltre ogni misura.

Distruzione dell'Accademia. Beryl ordina ai suoi seguaci di attaccare l'Accademia della Stregoneria a Solace. Mentre i draghi abbattono gli edifici, i draconici saccheggiano l'Accademia, in cerca di artefatti magici da riportare a Beryl. Molti degli studenti e dei maestri riescono a fuggire illesi grazie alla prontezza di Ulin Majere, i cui studi in campo alchemico gli consentono di distruggere l'Accademia assieme a buona parte dei servitori di Beryl.

Terrorizzato dal potere distruttivo che ha involontariamente scatenato, Ulin giura di non rivelare mai di essere stato il responsabile della distruzione dell'Accademia di suo padre e lascia credere a tutti che la distruzione sia frutto soltanto dell'attacco dei draghi.

Palin rapito. Su ordine di Beryl, un gruppo di Vesti Grigie rapisce lo stregone Palin Majere nel corso dell'incursione all'Accademia. Viene torturato e rinchiuso per mesi in una cella angusta, mentre i servitori di Beryl cercano di farsi rivelare perché la magia stia svanendo. Palin non è in grado di rispondere, dal momento che non sa

nulla in più di quanto Beryl già non sappia. Alla fine, Beryl decide che la tortura con lui non servirà a nulla. Ordina che sia lasciato libero, nella speranza che inconsapevolmente, conduca i suoi servitori verso una risposta.

Palin torna a Solace con le sue mani irrimediabilmente menomate, un monito costante delle torture subite. La distruzione dell'Accademia, unitamente alle torture subite e alla perdita della magia lo conducono a una profonda depressione. Palin finisce per estraniarsi da sua moglie e dalla sua famiglia. Molti dei suoi amici temono che sia destinato a seguire lo stesso sentiero oscuro di suo zio, Raistlin Majere.

Drago d'ombra. Dhamon Grimwulf, ex Cavaliere Scuro ed ex Campione della Luce, viene attaccato da un potente drago d'ombra, che afferma di essere nato dall'ombra del Caos e di volersi impadronire del corpo di Dhamon per poterlo usare come proprio. Dhamon sconfigge il drago d'ombra, ma nel farlo diventa a sua volta un drago, diverso da tutti gli altri draghi di Krynn.

Funerali a Solace. Tika Majere, compagna di Caramon Majere e una degli Eroi delle Lance, muore di cause naturali. Il suo funerale raduna molti partecipanti da tutte le regioni di Ansalon, desiderosi di rendere omaggio a una degli ultimi Eroi. Suo marito, Caramon, è sconsolato, e i suoi figli temono che non sopravvivrà a lungo alla perdita della moglie.

Ombre dei morti. In ogni angolo di Ansalon, sempre più testimoni riferiscono di aver visto gli spiriti dei morti. A differenza dei non morti, gli spiriti non sembrano aggrappati alla vita a causa della magia o del dolore, ma sembrano semplicemente intrappolati. Vengono visti spiriti di ogni tipo, da quelli degli animali, a quelli dei mortali, a quelli dei draghi, tutti in apparenza tormentati, e bramosi di qualcosa che non riescono a raggiungere.

421 AC (38 SC) - Anno della Grande Tempesta

Notte del sangue. Nel giro di una singola notte, un colpo di stato su grande scala riesce a spodestare il corrotto e decadente imperatore dei minotauri, Chot-Es-Kalin: i ribelli insorgono contro di lui assieme a tutte le famiglie e ai clan che un tempo lo sostenevano. Nel giro di pochi giorni è un nuovo imperatore a insediarsi, un ex ufficiale della guardia scelta di Chot, il Generale Hotak de-Droka. La sua incoronazione viene appoggiata dal potere del Tempio degli Antenati, un ordine sacerdotale dedito all'adorazione degli spiriti dei defunti, guidato dalla moglie del generale, la Gran Sacerdotessa Nephera.

Grande Tempesta. Una gigantesca tempesta attraversa Ansalon da un capo all'altro, partendo dalle punte all'estremo ovest e avanzando inesorabilmente verso est. Dalla tempesta emerge una giovane donna di nome Mina. Mina, l'ex protetta di Goldmoon, si proclama la servitrice di un nuovo dio, l'Unico Dio. Mina inizia a radunare attorno a sé un esercito composto sia di vivi che di morti.

Draghi scomparsi. Quando la Grande Tempesta si esaurisce, i draghi metallici di Ansalon sembrano scomparsi. Nessuno, nemmeno quei pochissimi che sono rimasti, sa cosa sia successo, sebbene alcuni draghi parlino di una voce che echeggiava nella Tempesta, una voce che parlava in una lingua antica che non avevano più udito dal giorno della scomparsa degli dei.

Mentre Mina dà il via alla conquista di Ansalon, i pochi draghi metallici rimasti cercano di opporre un minimo di resistenza all'avanzata inarrestabile dell'esercito dell'Unico Dio.

Apparizione di un eroe defunto? Uno strano kender emerge dalla Tomba degli Ultimi Eroi. Il kender afferma di essere Tasslehoff Burrfoot e porta con sé un artefatto magico noto come il *congegno per viaggiare nel tempo.* Dice di essere venuto per essere presente al funerale del suo amico, Caramon Majere, che muore poco dopo il suo incontro con Tas.

Vincolato da un giuramento fatto a Caramon in punto di morte, Gerard uth Mondar, un Cavaliere di Solamnia, porta Tasslehoff da Palin, che è in visita presso Laurana, a Qualinesti. Palin cerca di capire che collegamento possa esistere tra Tasslehoff e l'attuale stato del mondo. Intuendo che parte della risposta potrebbe risiedere nella necessità che Tas muoia nel momento il cui il Caos lo calpesta, Palin cerca un modo per poter rimandare Tasslehoff indietro nel tempo.

Passato scomparso. Palin utilizza il *congegno per viaggiare nel tempo* per tornare indietro nel tempo, ma soltanto per scoprire che il passato di Krynn precedente alla Guerra del Caos non esiste più.

Fuga di Tas. Non essendo particolarmente intenzionato a tornare a morire sotto il piede del Caos, Tasslehoff fugge da Palin, dirigendosi verso Schallsea, dove spera che Goldmoon convincerà Palin a non rimandarlo indietro a morire. Palin lo segue, nella speranza che Goldmoon possa fornire delle risposte alle sue misteriose scoperte.

Trasformazione di Goldmoon. Quando Tasslehoff giunge alla Cittadella della Luce assieme a Palin, scopre che l'anziana Goldmoon ha riavuto la sua giovinezza e la sua bellezza. La gente lo considera un miracolo ma Goldmoon, istintivamente, sente

che c'è qualcosa che non va e non accetta un corpo che non sente come suo.

Magia rubata. Sia Goldmoon che Palin scoprono che sono le anime dei morti a rubare la magia, provocandone il funzionamento erroneo o la scomparsa. Non riescono però a capire perché le anime dei morti vogliano tanto potere magico, o cosa intendano farne.

Incontro segreto. Gilthas e sua moglie, la ribelle Kagonesti nota col nome di Leonessa, si incontrano con i signori dei nani di Thorbardin. Temendo un attacco da parte di Beryl mirato a spazzare via la nazione degli elfi, viene stretto un patto per scavare dei tunnel che possano condurre i profughi Qualinesti in un esodo di massa lontano da Qualinost.

Morte dei draghi. Il drago d'ottone, Iyesta, e il drago blu, Stenndunuus, vengono entrambi uccisi. Iyesta viene uccisa da uno strano esercito di bruti guidato da un'enigmatica figura che collabora con Thunder, e Stenndunuus dal Cavaliere della Rosa Linsha Majere.

L'arma usata per uccidere i due draghi è un artefatto malvagio noto come la *lancia abissale*. Linsha viene considerata una traditrice dei Cavalieri di Solamnia, viene bollata come traditrice e disertrice e viene costretta a fuggire dalla Città Scomparsa, seguendo le tracce delle uova di drago scomparse. È accompagnata dal drago di bronzo, Crucible, che si rivela essere Hogan Bight di Sanction.

Distruzione della Cittadella. La Signora Suprema dei Draghi, Beryllinthranox la Verde, attacca la Cittadella della Luce, in cerca dell'artefatto posseduto da Tasslehoff Burrfoot. Anche se non riesce a impadronirsi dell'artefatto, distrugge buona parte della Cittadella nel tentativo. Aspettandosi un attacco del genere già da tempo, gli abitanti della Cittadella e dei villaggi vicini riescono a rifugiarsi nelle caverne e a sfuggire all'attacco.

Fiume delle Anime. Goldmoon ha una visione del Fiume delle Anime che scorre impetuosamente verso nord. Fugge dalla Cittadella proprio mentre i draghi stanno per attaccare, lasciando credere a molti dei suoi seguaci che sia impazzita. Si reca a nord a bordo di un sommergibile degli gnomi (l'*MNS Indestructable*), seguendo il flusso del fiume delle anime.

Salvataggio. Palin e Tasslehoff vengono salvati dalla distruzione della Cittadella della Luce da Dalamar lo Scuro, che li trasporta fino alla Torre dell'Alta Stregoneria, in una zona imprecisata del Nightlund.

Caduta dello Scudo. Mina e l'Esercito dell'Unico Dio riescono a oltrepassare lo Scudo che circonda Silvanesti. Mina ammalia Silvanoshei, il re degli elfi. Con l'aiuto dell'Unico Dio, Mina rivela agli elfi che il perfido drago verde, Cyan Bloodbane, è il vero fautore dello Scudo. Cyan viene ucciso e lo Scudo viene distrutto, ma Silvanesti viene posta sotto legge marziale. Mina lascia Silvanesti e si reca a nordovest per portare a termine la conquista di Solamnia.

Ossessionato. Il Re di Silvanesti, Silvanoshei, ossessionato da Mina, abbandona la sua gente e parte per un viaggio disperato, determinato a ritrovarla.

Caduta della verde. Laurana, il Generale Dorato, e il Maresciallo Medan, il Cavaliere Scuro, si uniscono ai combattenti elfici per uccidere il possente drago verde Beryl. Il Portavoce degli elfi, Gilthas, conduce il popolo in salvo. In punto di morte, Beryl precipita sulla città di Qualinesti, facendo crollare i tunnel al di sotto di essa. Le acque del Fiume Irabianca inondano la città, andando a formare quello che gli elfi chiamano, con cordoglio, il Lago della Morte. I Qualinesti in esilio rischiano la vita attraversando le Pianure della Polvere per trovare rifugio presso i loro cugini di Silvanesti, con i quali non hanno più rapporti da tempo.

Morte di Goldmoon. A Nightlund, Goldmoon affronta Mina, sua figlia adottiva, all'interno della Torre dell'Alta Stregoneria. Quando Mina rivela che l'Unico Dio è in realtà Takhisis e che la dea vuole che Goldmoon si metta al suo servizio, Goldmoon respinge l'offerta di Takhisis, provocandone la furia. Goldmoon muore tra le braccia di Mina.

Ultima preghiera. Avendo quasi rinunciato a cercare il mondo perduto, gli dei sentono l'ultima preghiera di Goldmoon e con riluttanza si rivolgono al famigerato mago Raistlin Majere per riuscire a ritrovare il mondo.

Bara di ambra. Mina custodisce il corpo di Goldmoon in una bara d'ambra magica. Poi scopre Palin e Dalamar nascosti nella Torre e li uccide entrambi ricorrendo alla sua magia. Questo gesto provoca la collera di Takhisis, che è alla ricerca del kender e del *congegno per viaggiare nel tempo* e che è a conoscenza che soltanto Palin e Dalamar sono in grado di identificare il kender in questione. Mina vincola gli spiriti dei maghi ai loro cadaveri rianimati magicamente e li porta con sé nel suo viaggio fino a Solanthus.

Caduta del blu. Mina, sacerdotessa dell'Unico Dio, affronta Khellendros nella sua tana. A causa di una disputa sul suo presunto tradimento da parte dell'Unico Dio, Khellendros tenta di riversare la sua collera su Mina, ma la sua arma a soffio si rivolge contro di lui. Poco dopo, Malys giunge per sferrare il colpo di grazia al rivale.

Caduta di Solanthus. L'Esercito delle Anime attacca Solanthus. I Cavalieri Solamnici non riescono a reggere all'orrore di dover combattere contro i morti, e perdono il controllo della città. Mina e le sue forze occupano Solanthus. Tutte le più grandi città di Solamnia sono ora sotto il controllo dei Cavalieri Scuri. Mina rivolge la sua attenzione verso Sanction.

Concilio degli Dei. Con l'aiuto del mago defunto Raistlin Majere, che riesce a stabilire un contatto col kender in viaggio nel tempo, Tasslehoff Burrfoot, gli dei scoprono l'ubicazione del mondo scomparso. Riunitisi, deliberano una punizione da impartire a Takhisis.

Sanction catturata. Mina e il suo esercito stringono d'assedio Sanction. Silvanoshei riesce finalmente a raggiungere Mina, che lo fa immediatamente arrestare e lo tiene prigioniero, usandolo come esca per una trappola contro gli elfi.

Takhisis ordina alle anime dei morti di rubare i totem magici di Malys, Beryl e Khellendros, intendendo usare il loro immane potere magico per consolidare la sua presa sul mondo.

Il fine giustifica i mezzi. Nel tentativo di ritornare in vita, Dalamar lo Scuro stringe un patto sia con Mina che con Malys.

Caduta della rossa. Infuriata alla scoperta del furto del suo totem dei teschi da parte dell'"Unico Dio", il grande drago rosso Malystryx vola a Sanction per vendicare l'affronto.

Mina, impugnando una dragonlance, e il minotauro Galdar, in sella al drago blu Razor, danno battaglia al gigantesco drago rosso.

Nel frattempo, lo spirito di Palin Majere e il drago cieco d'argento Mirror approfittano della distrazione di Takhisis, concentrata sulla battaglia, per distruggere il totem dei teschi a Sanction.

Malys muore, ma porta Razor e Mina con sé.

Furiosa per la distruzione del totem dei teschi, Takhisis incolpa Mina, che giace morente, del fallimento. Tuttavia Takhisis ha altri progetti per Mina, e così "perdona" la discepola, curando le sue ferite.

Silvanesti assediata. Nel sentire che suo figlio è tenuto prigioniero da Mina, Alhana Starbreeze ignora i consigli di Gilthas e guida le forze unite di Silvanesti e di Qualinesti fino a Sanction per salvare suo figlio.

I minotauri attaccano Silvanost da sud, mettendo in fuga le forze rimanenti dei Cavalieri Scuri e guadagnando un dominio sul corpo centrale del continente di Ansalon.

Ritorno dei draghi buoni. Tasslehoff e i suoi compagni si recano fino al piano solitario dove Takhisis ha imprigionato i draghi metallici. Tasslehoff libera i draghi e torna volontariamente alla propria epoca, dove la sua morte risana il Flusso del Tempo.

Morte della Regina e il ritorno degli dei. Quando la Regina delle Tenebre fa il suo ingresso trionfale nel mondo, viene fermata una volta per tutte dagli altri dei, tornati per punire la Regina per il suo tradimento. Grazie al sacrificio di Paladine, la Legge dell'Equilibrio viene rispettata.

Quando Takhisis tenta di uccidere Mina, che considera colpevole del suo fallimento, Silvanoshei uccide Takhisis con una *dragonlance* infranta.

Mina uccide Silvanoshei, raccoglie il corpo della regina tra le braccia e, giurando vendetta contro Paladine, che ora è a sua volta un mortale, scompare nella notte assieme al cadavere della dea.

Gli dei reclamano il mondo, e riportano con loro la magia divina e le tre lune dell'Alta Stregoneria.

Dalamar lo Scuro ristabilisce il suo legame col dio Nuitari e viene riportato in vita. Anche a Palin Majere viene restituita la vita, ma Palin decide di rinunciare alla magia per sempre e di fare ritorno alla sua famiglia.

422 AC (39 SC) - Anno delle Rivelazioni

Il presente. Ansalon ora si affaccia sull'alba di una nuova era. Gli dei sono tornati. Tre dei Signori Supremi dei Draghi sono stati abbattuti nel corso della Guerra delle Anime, ma i cambiamenti provocati da quel terribile conflitto non saranno facili da disfare. Entrambe le potenti nazioni elfiche sono cadute, e gli elfi ora sono privi di una patria. La nazione dei minotauri ora dispone di un punto di appoggio sul continente di Ansalon, e sembra intenzionata a partire da laggiù per lanciare la sua campagna di conquista finale. Nuove minacce si profilano all'orizzonte. Vecchi conti devono ancora essere regolati.

La gente di Ansalon è in cerca di eroi forti e coraggiosi che possano fungere da guida attraverso questa Era di Mortali. Il destino è custodito nelle mani di coloro che si riveleranno pronti ad afferrarlo.

Ansalon

Il continente di Ansalon è situato nell'emisfero meridionale di Krynn e misura circa 1.950 chilometri dall'estremità occidentale a quella orientale e meno di 1.500 chilometri dall'estremo nord all'estremo sud. Ansalon racchiude al suo interno una grande varietà di conformazioni geografiche e climi, il risultato dei molti cambiamenti catastrofici che il continente ha dovuto subire nel corso del tempo.

Nel corso dell'Era della Potenza, un periodo prosperoso, venivano mantenute mappe e registrazioni meticolose di ogni regione, e praticamente l'intero continente era stato cartografato. Ma poi venne il Cataclisma, che sconvolse gran parte del continente, creò nuovi oceani e ne prosciugò alcuni dei vecchi. Nei tempi bui che seguirono il Cataclisma, molti degli abitanti di Krynn pensarono solamente a sopravvivere. Molte delle mappe e delle trascrizioni del vecchio continente andarono distrutte e nessuno ebbe tempo di provare a metterle in salvo.

Quello che oggi è conosciuto come il Cataclisma seminò la devastazione in tutto Ansalon. Nacquero nuove montagne e nuovi oceani, e il clima in alcune zone cambiò drasticamente. La gente dovette far fronte ad alluvio-

ni e inondazioni. Le numerose tempeste improvvise seminarono il disastro tra i raccolti. Le vecchie vie commerciali vennero bloccate o scomparvero al di sotto di strane acque del colore del sangue. Carestia ed epidemie dilagavano, e la gente non aveva più alcun dio a cui rivolgersi per chiedere aiuto.

Ma i popoli di Ansalon si dimostrarono forti e resistenti. Perseverarono e ricostruirono una nuova vita. Le vecchie strade e le vecchie vie commerciali vennero abbandonate, e ne vennero tracciate di nuove. Coloro che avevano la possibilità di viaggiare in quei giorni bui erano pochi, tuttavia. E gli stranieri venivano sempre visti con sospetto.

Le conoscenze su Ansalon e su cosa si celasse oltre l'orizzonte divennero argomento di dicerie e chiacchiere da taverna. Le mappe dettagliate a livello locale erano molto rare, e nessuno aveva ancora tracciato una mappa dell'intero nuovo continente. Coloro che seguivano le vecchie mappe, spesso si ritrovavano in posti dove non volevano andare.

La Guerra delle Lance costrinse i popoli a spingersi oltre i propri confini. Umani, elfi e nani dovettero unire le proprie forze per combattere la Regina delle Tenebre. Sia gli eserciti del bene che quelli del male necessitavano di mappe accurate e, alla fine della guerra, nuove vie commerciali vennero aperte, spesso tracciate dagli eserciti stessi. Ancora una volta il commercio tra le città e le nazioni tornò a prosperare.

La prosperità durò fino al secondo Cataclisma, quando il Caos venne liberato dalla sua prigione, offrendo a Takhisis l'opportunità di trafugare il mondo.

Quando i draghi alieni si impossessarono di Ansalon, usarono la loro magia per rimodellare le terre circostanti, nel tentativo di renderle inabitabili e quindi di provocare lo sterminio dei popoli che vi abitavano. Inoltre, lo spostamento del mondo in un luogo diverso dell'universo provocò anche molti cambiamenti nel clima.

Le foreste più rigogliose vennero trasformate in distese desertiche, interi tratti di savana sprofondarono sotto il livello delle paludi e varie terre temperate furono ricoperte dai ghiacci. Il volto del continente cambiò ancora una volta, e i popoli di Ansalon dovettero lottare per far fronte ancora una volta a nuove alterazioni cataclismiche del loro mondo.

Clima

Ansalon è una terra di condizioni climatiche estreme. Nel profondo sud, lungo la Muraglia di Ghiaccio, le tempeste di neve infuriano costantemente. A nord, il caldo rovente delle Distese Settentrionali è pressoché leggendario. Così come il terreno, anche il clima delle varie regioni all'interno del continente è stato sottoposto a grandi cambiamenti.

Con la distruzione provocata dal primo Cataclisma, lo spostamento delle terre e la creazione dei nuovi mari provocò l'alterazione di interi sistemi climatici, portando precipitazioni frequenti in terre che in precedenza erano aride, trasformando zone boschive in deserti e creando nuovi tracciati per i venti e per le tempeste.

Nell'Era dei Mortali, la Regina delle Tenebre portò il mondo in una nuova posizione nel cosmo, e nel farlo provocò nuovi cambiamenti al clima nel mondo. I draghi alieni provocarono ulteriori cambiamenti nel clima, solitamente in peggio.

A seguito della morte di alcuni draghi, gli abitanti di Ansalon hanno notato che i danni inferti sembrano svanire, anche se molto lentamente, ma potrebbero essere necessarie intere generazioni prima che le cose tornino alla normalità.

L'unica trascrizione dettagliata dei cambiamenti nel clima di Ansalon è tenuta dagli gnomi del Monte Nonimporta, che a intervalli regolari controllano le varie zone del continente per rilevare dati come il livello medio delle precipitazioni, la frequenza delle tempeste, la temperatura media, la forza dei fulmini e altri dati analoghi relativi al tempo atmosferico. Tutte queste informazioni vengono tramandate a quegli gnomi il cui Compito della Vita è quello di prevedere il tempo atmosferico. Questi gnomi sono tenuti in gran considerazione dalla comunità gnomesca, in quanto le loro predizioni si rivelano quasi sempre erronee.

Prima della sua scomparsa, l'Estetico Bertrem della Grande Biblioteca di Palanthas aveva inviato numerosi storici a trascrivere i dettagli della vita di tutti i giorni nell'Era dei Mortali. Questi metodici scriba avevano annotato molti dei cambiamenti e le particolarità del clima di Ansalon. Prevedibilmente, molte delle descrizioni più interessanti riguardavano le aree nei pressi dei territori dei Signori Supremi dei Draghi; furono compilati rapporti di alti strati di neve caduti nelle distese desertiche, o di perenni tempeste che infuriavano in quelli che in precedenza erano stati territori aridi. Vennero compilate anche varie opere aggiuntive relative al clima di alcune locazioni specifiche, ed è possibile consultarle nella Grande Biblioteca.

Gli abitanti di una regione sono probabilmente la miglior fonte di informazioni riguardo al clima della regione stessa. La loro conoscenza, il loro istinto e la loro esperienza spesso sono per uno straniero il modo migliore per apprendere come funziona il tempo atmosferico e riuscire ad effettuare una previsione efficace per quella regione.

Caratteristiche

Molte delle caratteristiche di una regione dipendono dalla sua altitudine, dalla sua latitudine e dalla quantità delle precipitazioni. Tuttavia esistono anche altri fattori da tenere in considerazione quando si ha a che fare col terreno e con il clima. In generale, le grosse masse d'acqua si raffreddano nelle vicinanze della terra, creando correnti d'aria fredda e provocando precipitazioni. In alcuni casi più insoliti, come nella Baia di Balifor, la temperatura dell'aria in realtà aumenta, in quanto il suolo vulcanico al di sotto della baia fa salire la temperatura dell'acqua e libera gas solforosi nell'aria.

La magia è la causa principale delle anomalie che possono verificarsi nel clima e nella topogra-

fia. Il danno inflitto all'ambiente dai Signori Supremi dei Draghi sta lentamente guarendo, ma potrebbero essere necessarie intere generazioni prima che la natura guarisca del tutto. Le Guerre dei Draghi, la distruzione delle Torri dell'Alta Stregoneria, i terrificanti effetti del Globo dei Draghi su Silvanesti e l'inondazione della città di Qualinost sono tutti esempi delle alterazioni che Ansalon ha dovuto subire a causa della guerra.

Quella che segue è una panoramica delle terre di Ansalon nelle condizioni in cui si trovano alla fine della Guerra delle Anime, a partire dall'Abanasinia e procedendo in senso antiorario attorno al continente.

Sud

L'Abanasinia è situata sulle rive meridionali del golfo del Mare Nuovo, che va da ovest a est lungo lo Stretto di Algoni, spaccando quasi il continente in due. Il terreno è aspro, ma è comunque reso fertile e coltivabile dalle brezze calde provenienti dalle forte correnti dello Stretto di Algoni, provenienti da nord. Le estati dell'Abanasinia sono afose e gli inverni sono freddi, con abbondanti nevicate.

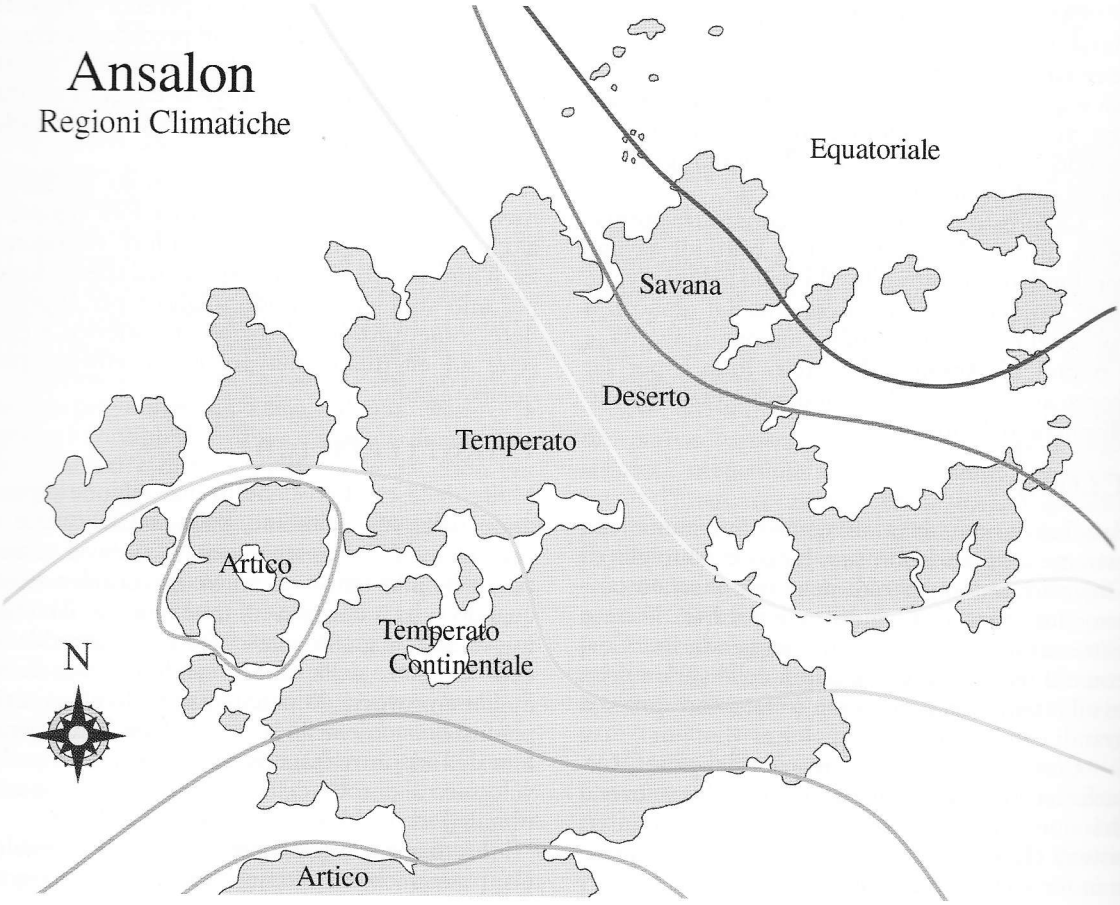
A sud si estendono le foreste dei Qualinesti. La catena montuosa delle Montagne Kharolis contribuisce a trattenere l'aria calda del mare ad ovest, al di sopra di Qualinesti. La magia di Beryllinthranox, pur cominciando a sparire, provoca ancora la crescita accelerata delle piante in tutta la regione. Molte delle splendide foreste della zona sono state abbattute e bruciate da predoni e razziatori nel tentativo di scacciare gli elfi. Parte delle terre è stata anche occupata da abusivi e clandestini, che sgombrano la terra e la preparano alla coltivazione.

Il *Nalis Aren*, o "Lago della Morte", creato dalla caduta della Signora Suprema dei Draghi sulla città di Qualinesti, getta un'ombra sinistra su questa zona della regione ed è perennemente avvolto da aria gelida. È raro che i raggi del sole tocchino le acque del lago maledetto, in quanto di notte dalle acque si alza una strana nebbia che permane anche di giorno, oscurando la luce del sole. L'aria è densa di umidità.

A Thorbardin, a est di Qualinesti, le estati sono brevi e gli inverni sono lunghi, anche se i nani passano praticamente tutte le loro vite sottoterra e raramente si spingono all'esterno abbastanza a lungo da badare al clima. Nel corso dei mesi estivi, i nani curano le loro coltivazioni sotterranee attraverso cristalli di quarzo che proiettano la luce del sole in quelle che altrimenti sarebbero caverne oscure.

Più a sud, la regione di Kharolis è ricoperta della vegetazione innaturale creata da Beryl. La vegetazione incontrollata ha innalzato il livello di umidità estiva a un punto pressoché intollerabile. Le foreste, potenziate magicamente, si rarefanno gradualmente man mano che si procede verso sud fino a diventare di nuovo pianure e piantagioni di cotone, punteggiate soltanto qua e là da qualche macchia di alberi sparsa. I venti freddi della Muraglia di Ghiaccio provenienti dalla Baia della Montagna di Ghiaccio si scontrano con l'aria calda di questa regione producendo fitte tempeste di neve d'inverno e violenti temporali d'estate.

Ancora più a sud, la Muraglia di Ghiaccio, una terra di tormente e di temperature glaciali, è coperta per tutto l'anno dalla neve e dai ghiacci. Il ghiacciaio arriva fino al polo sud di Krynn.



Il confine settentrionale del ghiacciaio è situato lungo le Pianure della Polvere, un deserto artico creato al momento del Cataclisma con l'innalzamento della parte meridionale di Ansalon. Le sabbie color rosso scuro si estendono per centinaia di chilometri da est ad ovest, senza alcuna traccia di vegetazione e con ben poche precipitazioni. Le temperature estive delle Pianure della Polvere variano dai 32° ai 38° C e le temperature invernali scendono anche fino a -60° C.

A nord delle Pianure della Polvere, le fertili brezze del Mare Nuovo rendono le pianure verdi. Le praterie si estendono fino alle cupe paludi innaturali create dal drago Onysablet.

Le sue paludi si estendono per centinaia di chilometri lungo le rive del Mare Nuovo, fino a toccare le Montagne Khalkist. I vasti acquitrini della regione si innalzano al di sopra del livello del mare soltanto in pochi punti, e gli inverni risultanti sono gelidi e nebbiosi, mentre le estati sono insopportabilmente umide.

L'Isola di Schallsea è situata al centro del Mare Nuovo. Schallsea è una regione collinare dove colline erbose si alternano a dune di sabbia. Le estati di Schallsea sono calde e temperate dalle brezze marine, con qualche nevicata occasionale sulle cime più alte nel corso dell'inverno.

Est

Il Mare Nuovo si spinge fino alla città di Sanction, alle pendici delle Montagne Khalkist. I vulcani attivi conosciuti come i Signori del Fato costituiscono una fonte di calore inesauribile sia d'estate che d'inverno. Vari geyser nella regione contribuiscono a compensare per la mancanza di precipitazioni.

Le Montagne Khalkist continuano a sud, dividendosi in più diramazioni. Lungo la catena meridionale sono situati Blöde e Thoradin, gli aspri reami degli ogre e dei nani. Quaggiù le estati sono fresche a causa dell'alta quota. Il terreno montagnoso trattiene ben poca pioggia e l'aria rimane asciutta. Gli inverni sono freddi e lunghi. Alti banchi di neve bloccano molti dei passi tra una montagna e l'altra nel corso dei mesi invernali.

La punta meridionale dei Khalkist termina ai confini settentrionali di Silvanesti. Lo Scudo innalzato dagli elfi di Silvanesti per proteggersi dagli invasori esterni ha prosciugato l'energia vitale di tutti i vegetali lungo il confine. Là dove lo Scudo toccava terra, gli alberi morivano e l'erba diventava grigiastra e avvizziva. La nuova vegetazione ha appena iniziato a ricrescere in quella zona, ma saranno necessari molti anni prima che la vegetazione possa tornare a crescere fitta com'era un tempo. I venti caldi provenienti dalla Baia di Balifor si scontrano con i forti venti artici provenienti da sud, creando aspre tempeste nei mesi invernali. I mesi primaverili ed estivi sono freschi e piacevoli.

A nord di Silvanesti e ad est delle Montagne Khalkist si estendono quelle che un tempo erano le terre di Malystryx. Il Khur è una desolazione desertica dotata di ben poche risorse d'acqua. I vulcani che ribollono al di sotto della Baia di Balifor mantengono le terre circostanti calde e umide. Le sabbie aride delle regioni circostanti assorbono rapidamente ogni forma di umidità per liberarla di nuovo prima di poterla utilizzare in alcun modo. Il terreno attorno alla Baia di Balifor ad est si estende fino alla Desolazione.

L'erba alta tipica della savana ricopre le coste della Desolazione. Nell'entroterra, picchi aguzzi di rocce arroventate, montagne scoscese e deserti di sabbia nera conferiscono alla Desolazione il suo nome. La catena montuosa del Goodlund attraversa il centro della Desolazione. Le montagne e i vulcani di quella catena annoverano alcune delle cime più alte di Ansalon.

Continuando a nord, lungo i confini orientali dei Khalkist, si incontra l'aspra regione di Neraka. In questa regione, una terra di ampie vallate a nord e di impervie montagne e vulcani a sud, le estati sono clementi e gli inverni sono miti. Le poche precipitazioni e il calore dei tredici vulcani che circondano Neraka rendono la regione arida e spoglia.

A nordest di Neraka è situata la nazione ogre di Kern. È una terra composta da distese aride e pianeggianti a sud che cedono il passo gradualmente a un terreno più fitto di vegetazione a nord. Venti afosi dall'Oceano di Courrain Settentrionale portano ingenti precipitazioni in questa regione. Chiazze boschive di conifere, felci esotiche, giungla o di fitto sottobosco celano profondi stagni e paludi, infestati da nugoli di fastidiosi insetti. Ad est della punta settentrionale di Kern si apre il Mare di Sangue, dal quale spuntano varie isole. L'isola di Saifhum è una terra impervia e rocciosa con pochi alberi e vegetazione. Le altre Isole del Mare del Sangue comprendono Karthay, Mithas e Kothas, grandi isole composte da pianure boscose e fitte foreste pluviali. Le estati sono bollenti, ma i mesi invernali sono caldi e gradevoli.

Nord

L'estrema punta settentrionale di Ansalon è costituita dalle rigogliose pianure equatoriali del Nordmaar. Questa regione, ricoperta da una fitta vegetazione, termina in un promontorio che costituisce la punta più vicina di Ansalon all'equatore di Krynn. L'entroterra del Nordmaar è invece composto da vaste pianure erbose. Il calore di questa regione è pari all'opprimente umidità che grava sulla regione sia d'estate che d'inverno.

A sud del Nordmaar si stendono le Grandi Brughiere, che alternano tratti di paludi tropicali a tratti di giungla e fitto sottobosco. Il calore insopportabile, gli insetti e l'umidità rendono questa giungla inospitale nei confronti della grande maggioranza delle creature.

Ad ovest è situata Teyr. La sua elevata altitudine tra le spoglie propaggini settentrionali delle Montagne Khalkist limita le precipitazioni e rende le estati miti. Fitte chiazze boschive spuntano in vari tratti della regione.

Proseguendo oltre la catena montuosa degli Astivar, ad ovest, si giunge alla regione dell'Estwilde. Proprio come Teyr, l'Estwilde gode di estati temperate e inverni caratterizzati da pesanti nevicate. A nord dell'Estwilde, i fitti boschi di Lahue sospingono fino alle estreme pendici set-

tentrionali delle montagne Khalkist. Le pianure erbose meridionali dell'Estwilde sono raccolte in un'ampia vallata delimitata dalle Montagne Khalkist ad est e la catena montuosa dei Dargaard ad ovest, e normalmente godono di un clima secco tutto l'anno.

Sul lato occidentale delle Montagne Dargaard è situato il Nightlund. Questo regione un tempo era maledetta da Takhisis ed era coperta da un perenne tramonto che impediva la crescita degli alberi e di gran parte della vegetazione. Ora la terra è libera da quella magia oscura e le estati del Nightlund sono di nuovo calde e soleggiate. Le frequenti precipitazioni rendono la regione, scarsamente popolata, ideale per le coltivazioni. Una foresta di cipressi è comparsa al centro di Nightlund nel giro di una notte nei primi giorni dell'Era dei Mortali. Nessuno sa come o perché quegli strani alberi siano comparsi. Coloro che si sono avventurati in zona per indagare non hanno mai fatto ritorno.

A sud del Nightlund si stendono le pianure del Throtl. Il Throtl è una terra di crinali rocciosi e paludi stagnanti, di sovente soggetta a temporali in estate e a tormente in inverno.

Solamnia è situata ad ovest del Throtl, a fianco del rigoglioso bacino del fiume Vingaard. Le pianure sono fertili e il suolo è ricco, il che rende Solamnia una terra ideale per le coltivazioni. La zona meridionale è situata in una fascia temperata che consente alla regione di beneficiare di tre mesi estivi con abbondanti precipitazioni e tre mesi invernali miti.

Il confine settentrionale è segnato da un enorme canyon che porta i segni di un grande incendio. Viene chiamato l'Impronta del Caos, e venne creato quando uno squadrone di draghi di fuoco devastò la zona nel corso del secondo Cataclisma. Oltre quel punto si aprono le distese desertiche delle Distese Azzurre, ciò che rimane del dominio di Khellendros, che si estendono fino alle aride Distese Settentrionali. A nord di Solamnia, le estati sono calde e gli inverni sono molto miti.

Ovest

L'isola dell'Ergoth del Nord è situata a nordovest di Ansalon. È divisa all'incirca a metà dai Monti Sentinella, ed è rimasta per lo più immune dagli effetti della venuta dei Signori Supremi dei Draghi. L'Ergoth del Nord, ad ovest della catena montuosa, è una terra di colline verdeggianti e praterie. Il suo clima è mite, ma subisce l'influsso dei forti venti marini che vengono da nordovest.

Ad est dei Monti Sentinella sono situate le fitte foreste di Hylo. Venti temperati soffiano dalle montagne, rendendo le estati miti e gli inverni caratterizzati soltanto da poche e moderate nevicate.

L'Isola di Sancrist ospita il Monte Nonimporta ed è beneficiata dalle fresche brezze marine che raffreddano la forte attività geotermica che caratterizza l'aspro terreno della zona settentrionale dell'isola. La parte meridionale di Sancrist cede il passo gradualmente alle foreste foglia larga e alle pianure fertili di Gunthar. Le estati di Sancrist sono piacevoli e gli inverni sono miti.

L'Ergoth del Sud, da tempo sotto il dominio del Signore Supremo Gellidus, è stato trasformato in una terra di tormente di neve e di ghiacci crudeli. Questa regione continua a presentare le caratteristiche di un ghiacciaio, almeno fintanto che il drago vi regnerà incontrastato. I deserti del nord ora sono distese ghiacciate, i cui venti invernali si scontrano con l'aria calda proveniente dallo Stretto di Algoni. Questo crea una burrasca permanente nota come "La Tempesta" che affligge perennemente le coste occidentali di Solamnia, rendendo assai pericolo l'attraversamento della regione. L'imboccatura del Lago Morgash si è ghiacciata, impedendo alle navi di entrare o uscire dalla baia.

Le Montagne Last Gaard, che attraversano la regione da nord a ovest, offrono ben poco riparo contro il clima gelido. Le pianure ad ovest, un tempo soleggiate pianure erbose, ora sono spazzate via dal vento. A sud delle pianure si estendono le isole deserte di Enstar e Nostar, la cui sparuta popolazione venne spazzata via da un attacco degli wight delle ombre.

Oceani

Il Mare di Sirrion ospita le isole dell'Ergoth e di Sancrist. Un flusso di correnti calde che scorre in senso orario dal nord attraverso lo Stretto di Algoni porta le acque più calde verso sud, riscaldando le terre meridionali e scontrandosi con i venti freddi provenienti dalla Muraglia di Ghiaccio. Le correnti d'aria fredda salgono da sud a nord lungo la costa occidentale di Ansalon. Il Mare di Sirrion Meridionale, con le sue tempeste e le sue acque turbolente, è particolarmente difficoltoso da navigare.

Mentre lo Stretto di Algoni conduce le acque del Sirrion verso sud, alcune correnti vengono deviate all'interno, verso il Mare Nuovo. Il Mare Nuovo, creato al momento del primo Cataclisma, copre la zona centrale del continente e consente la navigazione fino a molti porti che un tempo erano città dell'entroterra di Ansalon. Il tempo sul Mare Nuovo generalmente è calmo e sereno. Nei mesi d'estate, i marinai potrebbero imbattersi, occasionalmente, in qualche tempesta. Le acque del mare alimentano anche lo Stagno di Sable. Gran parte della terra sotto il livello del mare è stata innalzata per poter creare la palude.

All'estremo nord di Ansalon è situato l'Oceano Turbidus. Un flusso di forti correnti da est spinge le acque più calde verso ovest, e forti venti prevalenti rendono la traversata fino alle terre più lontane come Taladas praticamente impossibile, se non per i marinai più abili e determinati.

Sulla costa orientale del continente è situato il Mare di Courrain. Una corrente d'aria calda scorre dall'Oceano di Courrain Settentrionale verso sud. Un flusso di acque calde scorre attorno alle Isole del Mare di Sangue e va a formare il Mare di Sangue di Istar. Prima del secondo Cataclisma, il centro di questo mare era tormentato da un perpetuo vortice che agitava le sabbie rosse del mare, da cui il mare traeva anche il suo nome. Dopo il secondo Cataclisma, il Mare di Sangue divenne stranamente tranquillo. Le acque calde del Mare di Sangue ora scorrono pigramente lungo le coste

occidentali del continente, finché non si riversano a sud nell'Oceano di Courrain Meridionale.

Attorno alla costa orientale del continente, le acque più calde si mescolano alle correnti del Courrain Meridionale, generando violente mareggiate e frequenti tempeste. Le correnti del sud si muovono in senso antiorario, spostandosi da est ad ovest lungo la costa. L'acqua entra nella Baia di Balifor, di origini vulcaniche, e ne esce riscaldata. Le acque temperate e l'aria calda si scontrano poi con le correnti artiche a sud di Silvanesti provocando violente tempeste e mare mosso.

Flora e Fauna

Le caratteristiche di una regione sono importanti nel determinare il tipo di piante e di animali che vi prospereranno.

Nelle terre settentrionali, più vicine all'equatore, abbondano le terre asciutte, ricche di piante grasse e cactus. Nei climi tropicali del Nordmaar e delle Isole di Sangue, le foreste pluviali ospitano numerosi animali e piante esotiche che ancora non sono state scoperte. Più a sud, nelle terre temperate di Solamnia, del Nightlund e dell'Estwilde, il terreno e coperto da foreste di querce, ontani e abeti argentati. Alle altitudini più elevate crescono ginepri, pini, cipressi e rododendri.

Nelle zone asciutte e montagnose di Neraka e di Blöde, querce grigie, robusti pini e contorti arbusti di radice nanica si aggrappano caparbiamente al suolo arido. Nella Desolazione crescono cardi, cactus spinosi e piante velenose.

Le rigogliose foreste di quelle che un tempo erano le terre degli elfi sono ricche di querce, castagni, betulle ed elvewien. Nelle fetide paludi di Blöde crecono enormi alberi color del sangue e gigli piangenti, brulicanti di insetti. Più a sud, nel deserto artico delle Pianure della Polvere crescono betulle nane e salici artici. Più a sud, ogni forma di vegetazione cede il passo alle distese ghiacciate della Muraglia di Ghiaccio.

Alberi e arbusti

Ansalon condivide molti degli alberi e degli arbusti comuni ad altre terre. Ma il continente annovera anche numerose piante speciali. Quella che segue è una lista di piante uniche, utili o familiari conosciute dagli abitanti di Ansalon.

Elvewien: L'elvewien, a volte conosciuto come salice elfico, è un grosso albero con più cerchi di rami lunghi, ampi e flessi. Le sue lunghe foglie ellittiche sono di colore giallo-verdastro chiaro nei mesi d'estate e diventano di un giallo acceso in autunno. A primavera, i suoi piccoli fiori bianchi diffondono nell'aria un fragrante profumo. La corteccia dell'elvewien è di un colore giallo-arancione che perde alcuni strati e diventa marrone-rossastro col passare degli anni.

Esemplari di questi arbusti sono presenti soprattutto a Qualinesti e a Silvanesti, dove il clima temperato del sud e il suolo fertile ne facilita la crescita. Questi alberi possono raggiungere un'altezza massima di 21 metri. È possibile imbattersi in boschi di elvewien tra i rilievi temperati di Ansalon; è qui che il legno viene raccolto e lavorato per essere utilizzato nella costruzione di ogni cosa, dalle abitazioni ai carri. È anche ottimo come legna da ardere.

Maggiorana: La maggiorana è un'erba dalle lunghe radici i cui rami legnosi crescono fino a un'altezza di trenta centimetri, sormontati da foglie verdi-violacee. L'erba è così chiamata in onore del dio Majere e viene usata in molti rimedi per l'indigestione e i mal d'orecchie. Si dice che il tè alla maggiorana aiuti a guarire il raffreddore. In cucina, la maggiorana viene usata come spezia per tutti i tipi di cibo.

Saldaossa: Nella Valle del Fiume Vingaard, in Solamnia, cresce un fiore color lilla conosciuto col nome di saldaossa. Il saldaossa ha radici nere e scure, foglie larghe e secerne un succo gelatinoso. Fiorisce a tarda primavera e nei primi giorni dell'estate.

I petali essiccati del saldaossa possono essere frantumati e usati per creare una tisana ottima contro la tosse o le indigestioni. Il succo del saldaossa può essere lavorato fino a ottenere una pasta densa e gommosa. Applicata sulle ferite aperte, aiuta la ferita a richiudersi e ferma il sanguinamento.

Spinanera: La spinanera, tipica delle terre temperate di Hylo, è un arbusto assai diffuso. Fiorisce prima di mettere le foglie e i suoi frutti, simili a bacche e chiamati prugnoli, è uno dei preferiti dai kender di quella regione.

I fiori della spinanera possono essere usati per straordinari tonici curativi per il mal di testa e la nausea. Le piccole foglie ovali della spinanera rinfrescano l'alito e la sua corteccia, bollita e masticata, abbassa la febbre. I prugnoli sono buoni da mangiare freschi o da utilizzare in marmellate, sciroppi o liquori.

Vallenwood: Il vallenwood è il più grande albero che cresca su Ansalon. Gli alberi di vallenwood possono arrivare a un'altezza che varia dai sessanta ai novanta metri, e crescono in una ristretta area boscosa di poco più di sei chilometri nell'Abanasinia meridionale. Le foglie di vallenwood hanno cinque lobi e forma simile a quella di una mano; il loro colore è verde-giallastro, che muta in blu-verdastro col passare del tempo. In autunno le foglie diventano di un colore rosso-dorato e assumono una tonalità trasparente che le rende particolarmente belle a vedersi. Nei mesi di primavera, i vallenwood si riempiono di piccoli fuori bianchi notturni.

I rami più alti di questi enormi alberi fungono

da dimora per gli abitanti della comunità di Solace, che costruisce le proprie dimore a trenta metri dal terreno, tra i rami degli alberi.

Animali selvatici e domestici

La vita su Ansalon dipende in gran parte dalla fauna che ne popola le terre. Molti abitanti di Ansalon necessitano di nutrirsi di animali, in un modo o nell'altro, solitamente attraverso la caccia o l'allevamento. Tutti gli animali appartengono a un grande ciclo vitale in cui ogni animale è preda di un altro. Ogni seguace di Habbakuk comprende l'importanza di questo ciclo e sa che il coniglio, la volpe e il lupo fanno tutti parte del grande cerchio della vita. Se anche un solo elemento viene messo in pericolo, le conseguenze saranno gravi per tutti.

L'uomo comune a volte può anche capire l'importanza del grande cerchio, ma vi applica comunque le sue leggi. Gli umani considerano gli animali una loro proprietà. Le bestie che allevano vengono tenute in cattività e quei predatori che seguono i loro istinti di caccia vengono abbattuti. I branchi di animali selvatici vengono cacciati e abbattuti e gli animali selvaggi vengono domati.

Gli elfi rispettano ogni forma di vita, comprese quelle animali. Gli elfi hanno un ottimo rapporto con gli animali, che spesso si offrono volontariamente di servire gli elfi come cavalcature, come messaggeri, come spie presso i nemici e così via.

I cavalli sono le cavalcature preferite sia dagli umani che dagli elfi. I barbari del deserto del Khur sono eccellenti allevatori di cavalli; le loro bestie sono agili e resistenti a sufficienza da destreggiarsi nelle estreme condizioni delle distese sabbiose di quella zona.

I Cavalieri di Solamnia crescono e addestrano i cavalli a scopi militari. Creano cavalcature fisicamente possenti, addestrate a combattere, ma anche cavalli leggeri estremamente resistenti in grado di mantenere un'andatura veloce anche su grandi distanze.

Ansalon ospita anche cavalcature di natura più esotica. Gli elfi sono tradizionalmente grandi amici dei grifoni, e sono soliti cavalcarli in battaglia sulle Pianure della Polvere.

Il Bosco di Darken nell'Abanasinia ospita un piccolo numero di cavalli alati, che si lasciano raramente vedere, e ancor meno domare, dagli umani.

I nani preferiscono bestie più industriose e simili a loro. Usano dei giganteschi vermi chiamati urkhan, e fanno uso della loro grande voracità di roccia per scavare dei tunnel attraverso la roccia solida in brevi periodi di tempo.

Tutte le razze fanno uso di piccoli animali, domestici e non, come famigli. I nobili umani tengono con loro cani da guardia, falchi, uccelli rari e bestie esotiche in gabbia. Presso i kender i piccoli animali sono molto diffusi: topi, furetti e criceti, che possono viaggiare in una sacca o appollaiati su una spalla. Gli ogre tengono presso di loro enormi mastini selvaggi, ferocemente fedeli verso i loro padroni, anche se trattati con crudeltà. Gli elfi incoraggiano gli usignoli a nidificare tra i rami degli alberi che formano le loro case, anche se gli elfi non li considerano di loro proprietà.

Abitazioni

I Modellatori dei Boschi di Silvanesti usano le loro arti per scolpire gli alberi e il fogliame del loro reame per comporre eleganti abitazioni, plasmando ogni singolo ramo e ogni foglia in un'opera d'arte vivente. A Qualinesti, le abitazioni vengono ricavate dall'intreccio di migliaia di liane, mentre gli edifici e le sottili guglie dei palazzi più grandi vengono costruite magicamente usando marmo bianco. A Solace, la popolazione vive a molti metri dal terreno, in case costruite tra i rami degli enormi alberi di vallenwood. Le varie forme di abitazioni di ogni razza sono diverse quanto le razze stesse.

I nani vivono nelle profondità della terra, creando regni sotterranei collegati da complesse reti di cunicoli. Gli gnomi di Ansalon risiedono nelle profondità di un vulcano attivo. Il vulcano era un tempo addormentato, ma si risvegliò con la venuta delle bestie del Caos, nel corso del secondo Cataclisma, fornendo agli gnomi una fonte inesauribile di energia.

Hylo, la dimora dei veri kender, è un allegro miscuglio di case sugli alberi, abitazioni incomplete e edifici ricavati con il primo materiale disponibile sotto mano. I loro cugini, i kender afflitti, preferiscono invece edifici solidi, in grado di offrire protezione dai pericoli del mondo esterno.

Gli umani vivono ovunque e si adattano ad ogni angolo del mondo, com'è tipico della loro natura.

I draconici e i minotauri preferiscono vivere all'interno di fortezze o edifici costruiti in solida roccia o legno.

Gli ogre vivono tra le rovine e i resti delle città della loro antica civiltà, a perenne monito della loro caduta dalla grazia.

I goblin e i loro simili vivono nello squallore, in malconce capanne o caverne.

I nani di fosso vivono nelle fogne, o in posti in cui nessun'altra razza si sognerebbe di abitare.

Governo

I popoli liberi di Ansalon sono organizzati per la maggior parte in repubbliche o stati feudali. Le città più grandi tendono ad organizzarsi in monarchie feudali. Molti villaggi e città attraverso il continente usano una grande varietà di forme di governo. Le città impegnate in attività commerciali vengono solitamente governate dai lord mercanti o dalle gilde, che presiedono su un consiglio di rappresentanti della popolazione. Alcuni sovrani vengono eletti, mentre altri devono superare complicate prove fisiche e mentali. Nelle monarchie, il lignaggio di un individuo solitamente è il fattore determinante per la sua ascesa al trono.

Il governo della città draconica di Teyr è formato da un tribunale di civili che comprende al suo interno membri civili e rappresentanti di ogni reggimento draconico.

Gli gnomi del Monte Nonimporta eleggono i loro sovrani tramite votazione universale, procedura che un tempo veniva seguita da un comitato che raccoglieva i voti di tutti gli gnomi. I membri del comitato potevano essere comprati o influenzati in altri modi, ma questo veniva considerato

parte della procedura e nessuno si lamentava. L'invenzione delle macchine da votazione a vapore ha gettato la procedura nel caos, e così gli gnomi non hanno attualmente alcun governo e rimangono in attesa dei risultati del ballottaggio, uno stato di confusione che è durato per diversi anni e sembra destinato a durarne altri ancora, giusto in tempo per le prossime elezioni.

I nani di Thorbardin eleggono dei thane, che fungono ognuno da rappresentante del proprio clan all'interno del Consiglio dei Thane. Un re, dotato del potere di veto presiede al Consiglio.

Questa forma di governo è in netto contrasto con la monarchia del Sommo Thane di Thoradin, in cui il sovrano ha potere assoluto.

Molti dei clan nomadi di Ansalon sono governati da un capo che ha dimostrato la sua potenza e il suo diritto di governare attraverso una serie di prove di forza e di resistenza.

La potenza è ciò che dà il diritto ad ogni cosa nella civiltà dei minotauri, dove un imperatore regna con pugno di ferro e autorità assoluta, ma può perdere la sua posizione attraverso una sfida nel circo, sebbene l'attuale imperatore stia trasformando il titolo in carica ereditaria.

I Cavalieri di Neraka governano attraverso una dittatura che controlla tutte le forme di governo ad essi sottomesse e le vite quotidiane della gente, convinti che il libero arbitrio conduca all'anarchia.

I Signori Supremi dei Draghi governano come despoti crudeli, mostrando il massimo disprezzo per le vite dei loro sudditi. I draghi impongono leggi dure e gravose. Anche le infrazioni più lievi vengono punite con la tortura e con la morte.

I goblin del Throtl vivono nell'anarchia, convinti del fatto che il più forte sopravvive, e che ogni goblin pensa per sé.

I kender di Hylo ufficialmente sono governati da un'oligarchia formata da Belladonna e da un piccolo gruppo di kender afflitti. In realtà, molti dei veri kender si governano da soli, vivendo alla giornata senza la guida di nessuno, con somma frustrazione dell'oligarchia.

Città o terre selvagge?

I popoli di Ansalon possono solitamente essere divisi in tre gruppi: cittadini, campagnoli e barbari. Le distinzioni tra i tre gruppi a volte non sono precise. Un aristocratico potrebbe considerare un contadino alla stregua di un selvaggio, mentre un ricco contadino potrebbe atteggiarsi a gentiluomo di campagna.

La razza di appartenenza gioca un ruolo fondamentale nel modo in cui un soggetto viene visto. In molte terre umane, un minotauro ben vestito e istruito viene comunque considerato una "vacca". I nani collocano i kender al di sotto dei barbari nella loro scala di misura.

Circa il novanta per cento degli abitanti di Ansalon è gente di campagna. Si tratta della grande maggioranza che lavora nelle fattorie per guadagnarsi da vivere per sé e per la propria famiglia, o per sostenere altri scambiando le loro merci o vendendole nei villaggi e nelle città vicine. Gli abitanti di città scambiano o vendono i loro prodotti con i contadini, in un ciclo di benefici reciproci che si ripete all'infinito.

Al di fuori di questo ciclo stanno quelle tribù che vivono in modo a autosufficiente e che non desiderano interferenze dal mondo esterno. Tra queste i nomadi umani, i kender girovaghi e gli elfi Kagonesti. Per questi popoli la ricchezza significa ben poco: prendono la vita come viene, chiedendo solo quanto basta per sopravvivere.

Vita nei campi

I nomadi si spostano seguendo i branchi di caribù, alci e cervi attraverso le pianure e le praterie. La caccia e la raccolta del cibo occupano buona parte del loro tempo, anche se molte tribù normalmente hanno i loro giorni sacri tribali, che possono essere celebrati con feste, danze e dimostrazioni di forza e di bravura atletica. Queste feste solitamente segnano il cambio delle stagioni, come la primavera e il tempo del raccolto. Oppure possono indicare particolari riti di passaggio della vita, come il passaggio di un bambino all'età adulta, un matrimonio o un funerale. Altri giorni particolari possono essere quelli in cui la tribù si prepara a una caccia importante o a scendere in guerra. I nomadi abitano in tende o in altre strutture provvisorie che possono essere rapidamente smontate e spostate per seguire in fretta i branchi.

I contadini sono la spina dorsale di Ansalon, crescono e curano i raccolti destinati non solo a nutrire se stessi o i loro vicini, ma anche coloro che vivono in città. Occupano un pezzo di terra, la ripuliscono e la lavorano per intere generazioni, coltivando grano, frutta e verdura e allevando animali che offrono lana, latte e carne.

Gli abitanti delle campagne vivono in abitazioni fisse fatte di zolle, argilla o pietre. Lavorano, giorno dopo giorno, per crescere raccolti che possono variare dal grano, alle patate, all'avena, ai piselli, ai fagioli in primavera e dal frumento alla segala in autunno. Alcuni possiedono la terra su cui lavorano. Nella maggior parte dei casi, tuttavia, la terra appartiene ai nobili più ricchi, che permettono ai contadini di vivere nelle loro terre e di crescere quello di cui necessitano in cambio di una parte del raccolto. Nelle terre sotto il dominio dei Cavalieri di Neraka o degli altri dittatori, i contadini vengono considerati schiavi, costretti a lavorare nei campi di proprietà del cavalierato in cambio del cibo a malapena necessario per sopravvivere.

La maggior parte dei contadini vive a pochi chilometri di distanza da un villaggio o da un piccolo paese, dove possano recarsi per vendere il loro grano, il latte e i prodotti in cambio di prodotti artigianali come utensili e tessuti. Se sono fortunati, possono godere della protezione delle autorità locali o della milizia di un nobile locale contro le incursioni di banditi, goblin e altri predatori. Più grandi sono gli insediamenti, più è probabile che sia presente una guarnigione militare per proteggere i residenti. In tempo di guerra, i contadini vengono spesso spinti ad abbandonare le loro terre e le loro abitazioni per ripararsi dietro le palizzate, le fortezze o le mura cittadine. Gli eserciti nemici potrebbero rubare i loro raccolti e

bruciare le loro case, ma i raccolti si possono riseminare e le case ricostruire, mentre le vite perdute non possono essere recuperate.

La vita di campagna è semplice ma esigente dal punto di vista fisico. Quelle poche vacanze che interrompono la monotonia del lavoro quotidiano vengono attese con grande impazienza. I contadini locali si radunano nel villaggio più vicino o al maniero del nobile per celebrazioni come la Semina, il Giorno di Maggio, l'inizio della stagione della semina, Yule, e il Giorno del Raccolto.

Dal momento che quasi tutti i figli dei contadini vengono impiegati per il lavoro nei campi, sono pochi quelli che frequentano una scuola, o che sanno leggere e scrivere. In alcuni casi, tuttavia, i genitori istruiti possono approfittare dei giorni di pioggia o di inattività per insegnare ai loro figli ciò che sanno. Un nobile potrebbe decidere di fondare una scuola per i bambini del luogo, oppure un chierico o un mistico locale potrebbero decidere di fondare una scuola nel vicinato. Alcuni figli di contadini particolarmente intelligenti o ambiziosi potrebbero decidere di imparare da soli.

I capi ufficiali di una comunità solitamente pagano omaggio a un principe o a un nobile, che a sua volta fornirà aiuto per difendere la terra in caso di attacchi su larga scala. I nobili più saggi hanno cura e vegliano sulle terre a loro affidate, ben sapendo che la ricchezza di una nazione si misura prima di ogni altra cosa dal cibo nelle sue dispense.

Vita in città

La vita di città, in teoria "facile" e mondana, attira molti ingenui giovani campagnoli. Trovare del cibo è così facile: basta andare al mercato più vicino. I cittadini sono protetti dai draghi e dagli eserciti degli invasori da solide mura di pietra. Le taverne sono sempre aperte, il che fa di ogni giorno una festa. In città si può fare fortuna in fretta, e tutti sono ricchi e felici.

Chi abita in città, però, sa come vanno le cose veramente: la vita in città è tutt'altro che mondana. Trovare del cibo è facile, se si hanno abbastanza monete per comprarlo. Le mura che circondano la città tengono lontane le minacce esterne, ma tengono dentro la sporcizia dei rifiuti, il fetore dei corpi sporchi e le malattie. Le taverne possono attirare i più ingenui a trovare consolazione solo nel fondo di un boccale di spirito dei nani. Ladri e borseggiatori, scassinatori e assassini la fanno da padroni nella folla e nell'anonimato che la città può garantire.

La vita di città è solitamente ripartita in modo rigido tra classe inferiore, classe media, alta borghesia e nobiltà o casato regnante.

La classe inferiore comprende tutti gli operai non specializzati, i mendicanti, i vagabondi, i profughi, gli zingari e così via. La classe media include operai specializzati, artigiani, manovali e guardie. L'alta borghesia è composta da coloro che sono abbastanza ricchi da assumere altri lavoratori.

Nelle ere passate, chi abitava in campagna era costretto a costruirsi da zero tutti i propri attrezzi, i mobili e gli oggetti di casa. Man mano che le città crebbero, divennero la dimora di artigiani specializzati nella costruzione di un tipo specifico di prodotti, superiori in qualità a quelli realizzati da un creatore inesperto. Fabbri, ceraioli, calzolai, vasai, conciatori, mercanti, pasticceri, cuochi, carbonai, riparatori, mugnai, sellai, tessitori, sarti e macellai sono soltanto alcune tra le professioni che è possibile trovare in città.

Purtroppo, i lavoratori più abili non sono gli unici ad avere un posto speciale nelle attività cittadine. Le prospettive di un facile profitto attirano anche quegli individui che non si fanno scrupoli a trarre vantaggio a discapito degli altri. Mendicanti, tagliagole, sicari e canaglie di ogni genere si nascondono nelle ombre di tutte le città di una certa grandezza, pronti a depredare le vittime più ignare.

In alcune città, i lavoratori e gli artigiani locali si raggruppano assieme e formano una gilda. Nella maggior parte dei casi, l'appartenenza a una gilda è vantaggiosa: le gilde, ad esempio, si assicurano che gli apprendisti vengano ben trattati e pagati adeguatamente, oppure possono collaborare col governo cittadino e influenzare i cambiamenti politici in modo che i membri della gilda ne traggano beneficio.

In genere, l'appartenenza a una gilda non è obbligatoria, anche se è usanza che i nuovi arrivati che vogliano inserirsi nella vita cittadina vi si iscrivano, anche se farlo comporta una spesa. In altri casi, tuttavia, l'appartenenza a una gilda è obbligatoria, e coloro che si rifiutano di entrarne a far parte e cercano di esercitare la loro professione indipendentemente rischiano di dover far fronte a pesanti sanzioni, o perfino all'arresto e all'incarcerazione.

Spesso le gilde influenzano l'andamento della vita quotidiana in città. Di solito lo fanno in modo positivo, ma a volte può capitare che lo facciano per proprio tornaconto. Ad esempio, una gilda di mercanti potrebbe esigere di sapere come vengono utilizzati i fondi cittadini e, in caso di rifiuto, persuadere i propri membri ad alzare i prezzi della merce. Una gilda di ladri può anche arrivare a tenere una città sotto ricatto, minacciando un incremento delle proprie attività se certe richieste non vengono soddisfatte.

Un corpo di guardia cittadino è necessario per mantenere la pace nelle città più grandi. Gli spazi ristretti, le strade buie e strette e il continuo flusso di viaggiatori rendono le condizioni di vita instabili e potenzialmente pericolose. Nelle città più grandi, piccole guarnigioni di soldati vengono assegnate di servizio all'interno delle mura cittadine, pronte a intervenire contro ogni minaccia verso gli abitanti.

Vita nobiliare

Gli individui di nobili natali coprono a malapena il quattro per cento della popolazione di Ansalon. In molti luoghi, la nobiltà si tiene ben lontana dai derelitti e dai poveri. Alcuni nobili conducono vite isolate, nel lusso, e hanno a che fare di rado (se non mai) con chi vive nel mondo esterno. Nobili simili non riescono a capire le necessità delle classi inferiori, dal momento che

non hanno mai conosciuto com'è la vita oltre le mura dei loro palazzi.

Altri membri della nobiltà, tuttavia, sono molto più partecipi delle vite di coloro che si trovano sotto la loro protezione. Questi nobili prendono i loro impegni sul serio, visitando spesso i villaggi, i paesi e le fattorie che ricadono sotto la loro giurisdizione. Si prendono cura regolarmente dei poveri e degli ammalati, offrono cibo e osservano con interesse le condizioni di vita della popolazione, spesso intercedendo in loro nome presso i propri superiori, come ad esempio i propri principi, re e imperatori.

Un nobile è tenuto a svolgere vari ruoli: diplomatico, comandante militare, proprietario terriero, politico e giudice locale. Dal potere e dalla ricchezza deriva anche una grande responsabilità. È inutile negare, tuttavia, che un nobile gode anche di considerevole influenza e prestigio. Alcuni nobili si considerano al di sopra di molte leggi semplicemente a causa del posto che rivestono nella società. Possono permettersi gli alloggi e i cibi migliori quando sono in viaggio. La gente comune impara a rispettarli e a tenerli in grande stima, o perché il nobile si è guadagnato tale stima con le sue imprese, oppure perché chi non lo fa va incontro a sventurate conseguenze.

Le dimore dei nobili solitamente sono dei castelli o dei palazzi separati dalle abitazioni della gente comune. In molti casi, tali dimore possono fungere anche da fortezze, nel caso la regione venga attaccata; quando questo accade, il nobile ospita coloro che ha il compito di proteggere e offre loro rifugio all'interno delle mura della sua dimora. Nelle città più grandi, un'intera sezione della città può essere riservata esclusivamente alle dimore e ai palazzi della nobiltà, solitamente in cima a una collina o in un'altra posizione dominante. Molti palazzi e manieri sono in legno, circondati da ampi corridoi destinati a ospitare passeggiate, giochi o mostre d'arte. I castelli sono invece solitamente costruiti in pietra e fungono sia da abitazione che da fortezza.

Il castello di un nobile è popolato da molte persone, dai servitori al personale, dagli scudieri ai paggi, dalle dame ai chierici pronti ad assistere ai bisogni spirituali della famiglia, dagli amici ai parenti in visita che a volte possono trattenersi anche per interi mesi. Tutte queste persone devono avere vitto e alloggio, e i loro cavalli devono essere sistemati in stalle adeguate. Le mura della dimora sono spesso adornate da arazzi, magari ricamati a mano dalla dama del castello e dal suo seguito, e solitamente decorati con lo stemma di famiglia o altri simboli che rappresentano la famiglia o la nazione.

Il pasto principale del giorno è un evento importante, con varie regole di etichetta da seguire per poter gustare il pasto adeguatamente e mostrare il rispetto dovuto. Nel corso del pasto vengono sempre offerti intrattenimenti come musica e canti. Il pasto principale può essere servito a metà giornata, oppure alla sera.

Stereotipi

La vita ad Ansalon è assai variegata, e sono molti i suoi abitanti che non ricadono sotto uno stereotipo. Non tutti i barbari sono "nobili" selvaggi, né tutti i contadini sono allegri e gioviali. Non tutti i membri dell'aristocrazia sono avidi e corrotti. Alcuni barbari sono dei bruti selvaggi e violenti. Alcuni contadini sono meschini e scontrosi. Alcuni nobili sono giusti e protettivi, sempre in cerca del meglio per la propria gente e pronti a fare il possibile per migliorare le loro vite. Creare personaggi complessi e interessanti ed evitare gli stereotipi è utile per migliorare l'esperienza di gioco e per creare sessioni più divertenti e memorabili.

Capitolo Quattro

La pioggia che inzuppava le terre settentrionali di Ansalon era una disgrazia per i Cavalieri Solamnici, mentre sarebbe stata una benedizione per gli elfi che, a sud, cominciavano il loro viaggio attraverso le Pianure della Polvere. Gli elfi di Qualinesti si erano sempre beati del sole. La loro Torre era la Torre del Sole; il loro re, il Portavoce dei Soli. La luce del sole bandiva l'oscurità e i terrori della notte, portava vita alle rose e calore alle loro case. Gli elfi avevano amato persino il nuovo sole, apparso dopo la Guerra del Caos, perché la sua luce, pur sembrando talvolta debole, pallida e smorta, continuava a dare vita alla loro terra.

Nelle Pianure della Polvere, il sole non portava vita. Portava morte.

Mai, in passato, alcun elfo aveva mai maledetto il sole. Ora, dopo pochi giorni di viaggio attraverso la terra scabra, deserta, sotto il suo strano, accecante occhio - non più pallido e smorto, ma feroce e inclemente come quello di una dea vendicativa - gli elfi si misero a odiarlo e a maledirlo, nel vederlo sorgere ogni mattino con astiosa malevolenza.

I Draghi della Luna Evanescente
– Margaret Weis & Tracy Hickman

Città

Gli insediamenti e le città di Ansalon sono variegati e speciali quanto le popolazioni che vi abitano. Ognuna delle comunità più grandi si poggia sulle comunità più piccole circostanti, con le quali scambia beni e servizi. Il tipo di comunità più diffuso è quello dell'insediamento o del villaggio. La comunità del villaggio è composta da cacciatori, boscaioli, contadini, cacciatori di pellicce, coloni e altri abitanti intenti a domare le terre selvagge circostanti. I piccoli insediamenti e i borghi forniscono alle comunità più grandi la linfa vitale necessaria per esistere, sotto forma di materiali grezzi, capi di bestiame e prodotti alimentari necessari per la sopravvivenza e la vita quotidiana.

I paesi più grandi solitamente sorgono al centro di un gruppo di villaggi, insediamenti e comunità agricole. Forniscono protezione alle comunità della campagna circostante in molti modi. I paesi cinti da mura, i castelli e le fortezze offrono protezione alla popolazione circostante dalle minacce esterne, mentre le forze della legge locale e le guardie cittadine solitamente forniscono protezione all'interno delle città. I paesi sono un punto d'incontro centrale per chi desidera smerciare i suoi beni e i suoi servizi. Gli artigiani e i commercianti più abili conducono le loro attività nella relativa sicurezza della propria comunità protetta.

Le comunità più grandi, le grandi città e le metropoli dipendono dal commercio con i paesi circostanti. Le istituzioni commerciali, i centri d'istruzione e i luoghi di culto sono i nuclei principali attorno ai quali ruota la vita cittadina. I saggi, i nobili, i grandi mercanti e gli artigiani più esperti vivono e lavorano lungo le strade lastricate di queste comunità più grandi. Non essendo in grado di coltivare il cibo necessario all'interno della città, si affidano ai beni che giungono entro le mura dalle comunità esterne.

Anche se la struttura di base è la stessa, il sistema può cambiare da un luogo all'altro, in base a un vasto numero di fattori, tra cui l'allineamento e la razza. Nelle città malvagie, i villaggi sono governati da un signorotto minore che fa uso di schiavi per curare i raccolti, andare a caccia e a pesca, reclamando per sé i prodotti ottenuti in cambio della concessione di rimanere in vita per un altro giorno. I paesi più grandi sotto l'influenza di un potere malvagio offrono una certa protezione dalle minacce esterne, ma non da quelle interne. Le gilde di ladri, i mercanti di schiavi e i tiranni solitamente esercitano una stretta ferrea sugli abitanti della città, reclamando buona parte del sudato denaro degli artigiani e dei mercanti che hanno la sfortuna di lavorare laggiù.

In un continente dilaniato dalla guerra come Ansalon, imbattersi in comunità formate da gruppi di profughi in fuga dalle forze nemiche è uno spettacolo tristemente comune. I paesi di profughi come Borgotriste, nei pressi di Solace, o la comunità di kender afflitti di Charred, nella Desolazione, non godono del lusso di una protezione o del sostegno delle fattorie circostanti, due elementi necessari per condurre una vita civilizzata. Gli abitanti di queste comunità rimediano da vivere giorno per giorno usando soltanto le loro abilità e il loro ingegno per proteggere se stessi e le proprie famiglie al meglio delle possibilità.

Le comunità autosufficienti vere e proprie sono rare, ma esistono. La città draconica di Teyr ne è un esempio, in quanto fa ben poco affidamento sul mondo esterno per la sua sopravvivenza. Si procura da sola cibo, riparo e protezione, ben sapendo che in caso di pericolo potrà contare soltanto sulle proprie forze.

Ak-Khurman

Piccola città, 9.876

La città di Ak-Khurman, cinta da mura, è situata sulla punta di una penisola che si affaccia sulla Baia di Balifor proprio di fronte al punto della baia in cui è situato Port Balifor. Questa città, popolata da mercanti del Khur e da pirati, è attualmente una delle poche città ancora in grado di condurre ingenti commerci nella zona della baia. Centinaia di bassi edifici in pietra arenaria dai tetti di tegole grigie si ammassano gli uni sugli altri, generando un complicato reticolo di strade contorte. Una cerchia di torri in pietra grigia opaca con merli dorati e un piccolo ma elegante palazzo sovrastano le mura della città. Lungo tutte le strade polverose della città è possibile sentire il rumore degli scalpelli e degli stru-

menti da costruzione degli abitanti di Ak-Khurman, impegnati ad ampliare il numero di abitazioni e negozi disponibili. L'alleanza tra il Khur e Neraka ha costretto molte tribù a spostarsi a sud, per sfuggire alle incursioni dei barbari di Neraka.

La città ospita la tribù di Mikku, così chiamata in onore del quinto figlio del grande condottiero del Khur che un tempo unì assieme tutte le tribù. La tribù Mikku è nota non soltanto per il suo amore delle danze e della musica, ma anche per la sua rapidità di mano e la sua furtività. Kanji Mikku (umano Ldr7/Str6; AL LN), il Khan della città, è uno dei contrabbandieri più ricchi di Ansalon. È famoso per la condotta "onorevole" con cui conduce i suoi affari.

I Cavalieri della Legione d'Acciaio pattugliano apertamente le strade della città, fermandosi a parlare con gli abitanti e i mercanti e tenendo d'occhio i sospetti Cavalieri Scuri e le eventuali spie di Neraka.

1. Kemaa el Nan. Il nome "Kemaa el Nan" significa Piazza dei Morti, in quanto un tempo veniva usata per le pubbliche esecuzioni. Ora la piazza ospita un mercato e vari intrattenimenti. Macellai, panettieri, pescivendoli e altri mercanti affollano le strade attorno alla piazza. La superficie della piazza è composta da grandi lastre di pietra liscia disposte a mosaico per tracciare il disegno di un grande orso (il simbolo della tribù Mikku).

La piazza è anche il luogo dove si svolgono le celebrazioni pubbliche. Danzatori e musicisti tengono qui i loro concerti, e i maghi di strada eseguono numeri incredibili di prestidigitazione. Gli spettatori di questi spettacoli sono spesso presi di mira da borseggiatori e artisti della truffa.

2. Fiasco Fluente. La taverna del Fiasco Fluente è situata a metà strada tra il Porto e la Piazza dei Morti. Una lunga finestra si affaccia dalla taverna sulla strada, offrendo un'ampia visuale sul passaggio antistante il locale. La metà posteriore della taverna è invece immersa nell'ombra. Numerosi contrabbandieri e truffatori tra i più famigerati frequentano il locale. Il Fiasco Fluente è gestito da Feriik Strongarms, un mezzogre proveniente dal Khur (mezzogre Grr11; AL N).

3. Khurman Tor. L'edificio più alto lungo la riva, nonché il più vecchio della città, è il Faro di Khurman Tor. Il faro, creato per guidare fino al porto i marinai e i contrabbandieri della zona, ha visto la città di Ak-Khurman crescere attorno a sé. Il faro è alto sessanta metri e la sua luce è chiaramente visibile fin da quarantacinque chilometri. La luce viene intensificata e riflessa grazie a una serie di specchi. Fortunatamente, il faro non è caduto sotto i numerosi attacchi condotti dai draghi nel corso dell'Epurazione dei Draghi.

4. Porto. Il porto cittadino ferve di attività. Il suo fondo è stato sgombrato da almeno una dozzina di relitti che rendevano assai difficoltoso l'attraversamento delle acque turbolente della baia. I moli sono attentamente sorvegliati dai membri della Legione d'Acciaio, che però ha imparato a non immischiarsi negli affari del Khan e dei suoi marinai. Le vie lungo la riva sono affollate di pescherie dove la pesca del giorno viene subito messa in vendita, mentre in cielo stormi di gabbiano volano in cerchio e le loro grida giungono fino alle strade sottostanti.

5. Forte della Legione d'Acciaio. A nordovest della costa si erge il forte della Legione d'Acciaio. Questo edificio in pietra, basso e squadrato, ospita una guarnigione di cavalieri. Ak-Khurman ha accettato l'aiuto della Legione d'Acciaio quando è risultato evidente che i Cavalieri di Neraka nutrivano un forte interesse nei confronti della città portuale. Per un anno i Cavalieri Scuri hanno bloccato le vie di accesso alla città, cercando di interrompere il flusso del commercio, ma i Mikku sono riusciti a trovare un modo per aggirare il blocco. Alla fine, la presenza della Legione d'Acciaio e l'impossibilità di impedire ai mercanti più ingegnosi di portare a termine i loro commerci ha spinto i Cavalieri Scuri a ritirarsi, almeno in apparenza. La Legione d'Acciaio è rimasta in città, mentre i Cavalieri Scuri della zona ora agiscono in segreto, usando le stesse tattiche che la Legione d'Acciaio è solita usare altrove con sorprendente efficacia.

Storia regionale

Ak-Khurman nacque come un covo di ladri e di pirati negli anni che seguirono al Cataclisma. Un vicino insediamento della tribù Mikku invase il villaggio poco dopo la sua fondazione, non appena il faro venne costruito. Eppure, con grande sorpresa dei pirati e dei contrabbandieri, i Mikku giunsero per unirsi a loro, aiutandoli a piazzare la loro merce rubata presso i più ricchi mercanti del Khur.

Quando le armate dei Draghi Verdi invasero la città nel corso della Guerra delle Lance, gli astuti Mikku usarono la loro abilità e la loro astuzia per trarre profitto dalla venuta degli invasori. Ma presto si resero conto che il costo della loro presenza in città era superiore al prezzo da pagare per cacciarli, e così strinsero alleanza con le altre tribù per respingere le forze di occupazione. Nel corso della Guerra del Caos, numerose strane creature simili a granchi emersero strisciando dal fondo della baia, abbattendo edifici e uccidendo centinaia di cittadini.

La tribù, una volta ripresasi dalla devastazione, iniziò a guardarsi in giro. Il mondo era cambiato. Lentamente, molti profughi dall'est, per lo più Nomadi delle Pianure, iniziavano a giungere nella zona in cerca di un posto dove recuperare le forze e parlavano di un drago rosso di inaudita ferocia. Tali notizie, assieme alle voci di un'orda di barbari invasori proveniente da Neraka, offrì alla scaltra tribù una nuova occasione per trarre profitto dalle avversità. Fu dato il via a un piano di costruzione per creare nuove case e nuovi negozi per accogliere la crescente popolazione.

Nonostante gli inconvenienti causati dall'attacco di un drago di tanto in tanto, la città è stata lasciata stare e ha continuato ad espandersi giorno dopo giorno. Ora che la Guerra delle Anime è finita, Ak-Khurman è più prospera e attiva che mai.

Capitolo Quattro

Beacon

Villaggio, 425

Il villaggio portuale di Beacon venne fondato nel 310 AC dai marinai di Saifhum, nel tentativo di rinforzare i loro legami con la Provincia di Ackal nell'Ergoth del Nord. Beacon venne colonizzata in parte dai marinai Ackaliti che lasciarono l'Ergoth in cerca di una dimora libera dalla minaccia imperiale.

I marinai speravano di usare Beacon come stazione di sosta per i mercanti della vicina Solamnia, molti dei quali erano situati a Gunthar, sull'isola di Sancrist. Questo punto di sosta doveva fungere da raccordo tra la città portuale di Palanthas e Gunthar.

I marinai stabilirono dei contatti con gli Ackaliti locali e presto strinsero amicizia con loro. Tale amicizia non durò a lungo, in quanto i marinai si stancarono in fretta delle restrizioni sociali che gli Ackaliti insistevano nel voler applicare nei rapporti con loro. Tali restrizioni includevano il divieto alle donne di diventare marinai, e ve ne erano invece molte tra i marinai che comandavano i propri vascelli.

I marinai decisero che questa impresa stava diventando troppo costosa. Temevano che le ostilità degenerassero, e sapevano di essere inferiori di numero. Presto venne deciso che la maggioranza dei marinai avrebbe abbandonato Beacon, lasciando la città agli Ackaliti. I marinai aggiunsero però due condizioni a questo patto. Come prima richiesta, qualsiasi marinaio che avesse desiderato rimanere, sarebbe potuto restare a Beacon. La seconda richiesta prevedeva che il faro sarebbe rimasto in funzione, in modo che le navi potessero continuare a seguire la loro rotta attorno all'Ergoth del Nord nottetempo. Gli Ackaliti accettarono, e presto i membri di varie tribù Ackalite si recarono ad abitare a Beacon.

Beacon è diventata molto più grande rispetto ai tempi della sua fondazione, e ora conta almeno 300 abitanti fissi. Molti sono i discendenti dei marinai e delle tribù Ackalite che in origine si insediarono a Beacon, assieme ad altri che giunsero da altre aree. Forse il più famoso tra questi è il kender afflitto chiamato Arlot Nightstrike (kender afflitto Ldr9; AL CN). Arlot viene spesso sorpreso con qualche proprietà altrui sulla sua persona. Anche se molti spiegano queste appropriazioni con la tendenza naturale dei kender a "prendere in prestito" gli oggetti, Arlot è fin troppo consapevole delle sue azioni. Arlot ha anche l'abitudine di evadere continuamente dalle celle della prigione del conestabile.

Negli ultimi anni, la magia del faro di Beacon ha cominciato ad estinguersi. Con la venuta della Guerra delle Anime, si è affievolito fin quasi a scomparire, e si è creduto che il faro dovesse essere abbandonato del tutto. Ma con la fine della Guerra delle Anime e il ritorno della magia, la luce del faro è tornata a splendere luminosa come i raggi di Solinari.

Di recente una nave da Saifhum è arrivata a Beacon carica di profughi. Coloro che si trovavano a bordo affermano di avere visto un'enorme flotta di navi dei minotauri attraversare il Mare di Sangue. Temendo che i minotauri intendano attaccare Saifhum, molti abitanti sono saltati a bordo del primo vascello disponibile e hanno raggiunto la stazione di sosta che avevano originariamente costruito. Gli abitanti di Beacon non sanno bene come far fronte a questi strani eventi.

1. Faro. Il più importante edificio di Beacon è il suo faro. Il faro è alto circa tre piani e la sua luce è visibile a chilometri di distanza. Funge da indicazione per i capitani delle navi che costeggiano l'Ergoth del Nord di notte, solitamente diretti verso il reame di Gunthar su Sancrist. La luce proiettata dal faro è di natura magica e può penetrare anche la nebbia più fitta. Questa tecnologia magica è composta da una pietra magica che illumina una complicata serie di specchi. Il faro è di proprietà di Talith Regsol (mezzelfo Str7; AL NB) un mezzelfo Dargonesti che vorrebbe nuotare tra le onde del mare, ma non può farlo, non essendo in grado di respirare sott'acqua.

2. Taverna della Luce Mobile. La Taverna della Luce Mobile è l'unica taverna di Beacon e attrae una clientela assai vasta, che va dai contadini e dai mercanti locali ai tagliagole e ai tagliaborse di passaggio. La taverna è famosa per la sua "Birra del Faro", che ha fama di infondere vigore e coraggio e di rendere chi la beve più attraente agli occhi dei membri dell'altro sesso. Il proprietario, Silus Margoth (umano Pop8; AL N) racconta di mescere la sua birra in un luogo segreto in cui la luce magica del faro infonde alla birra le sue qualità speciali. In realtà, Silus non fa altro che aggiungere in po' di panna mescolata alla birra.

3. Porto. Il porto di Beacon è la dimora dei pirati locali di Ackal, che attaccano le navi che doppiano il capo dell'Ergoth del Nord. Il porto è aperto a qualsiasi nave che cerchi un riparo per la notte, ma chi attracca deve pagare una tariffa ai pirati. Un vecchio molo costruito dai primi marinai che colonizzarono Beacon si stende lungo il porto. Il molo non viene riparato da tempo e ormai viene considerato poco sicuro.

4. Ufficio del Conestabile. Quando la città di Beacon è cresciuta, gli abitanti si sono resi conto di aver bisogno di un conestabile che si occupasse di mantenere l'ordine. I cittadini sono rimasti compiaciuti nel trovare Daervin Bol-Shan (umano Mar13; AL N), un ex capitano dell'Impero dell'Ergoth che di recente si è ritirato dalla vita militare. All'insaputa degli abitanti del villaggio, Daervin è stato cacciato con disonore dall'esercito per "atti indegni di un ufficiale". L'ufficio di Daervin funge non solo da prigione per chi infrange la legge, ma anche come punto d'ingresso per un tunnel sotterraneo che conduce fino alla Taverna della Luce Mobile. Daervin usa la prigione per fornire ai suoi soci in affari un rifugio sicuro. Coloro che versano una quota adeguata nelle sue tasche scoprono di poter evitare varie situazioni spiacevoli usando una via di fuga segreta. I nemici dei suoi soci in affari si ritrovano invece in carcere, che le accu-

se mosse contro di loro siano legittime o meno. I cittadini sono ignari di questi traffici e pensano che Daervin stia facendo un buon lavoro.

Dhamon Grimwulf

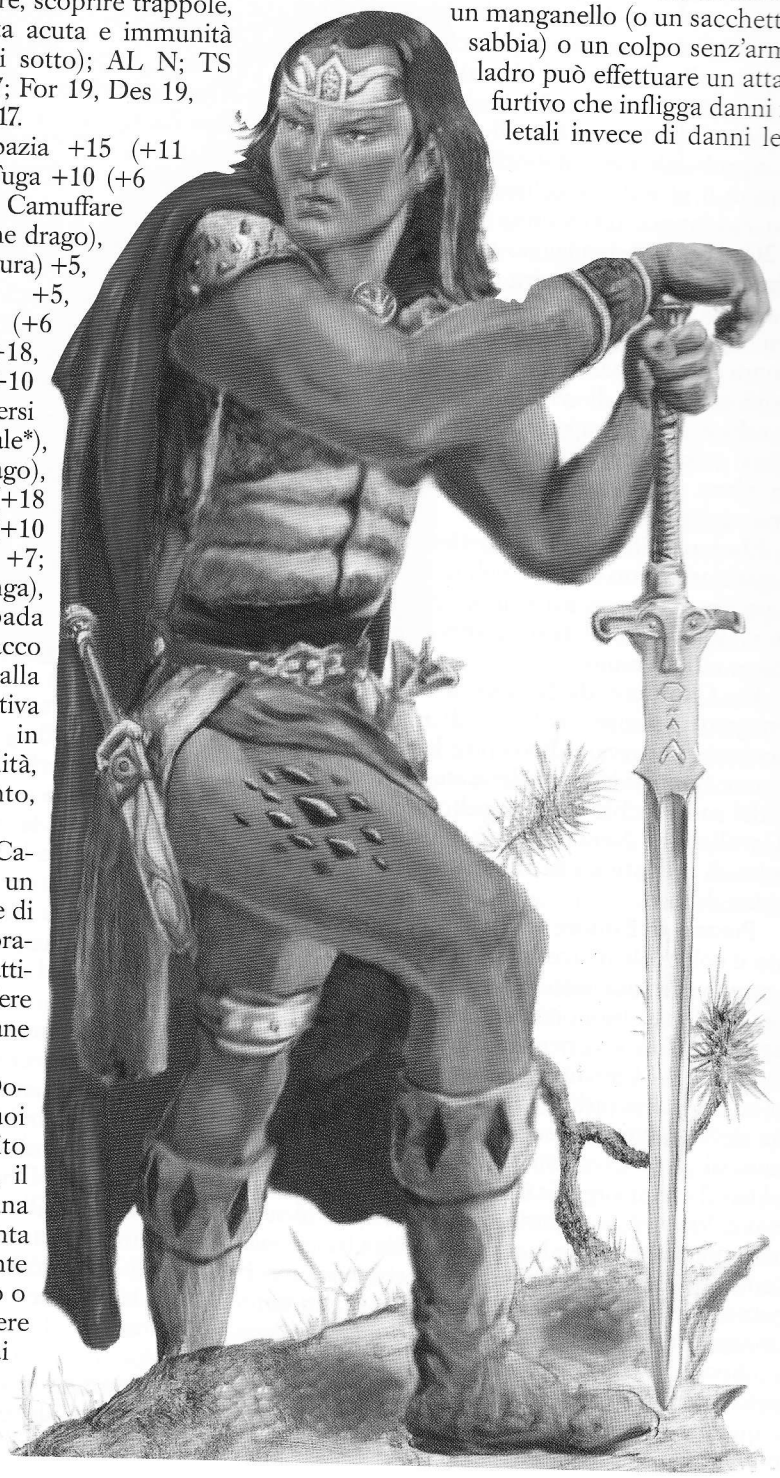
Umano (speciale, vedi note sottostanti) Grr 5/Cavaliere del Giglio 3/Ldr3/Cavaliere Rinnegato 9: GS 20; umanoide Medio; DV 5d10+5 (Grr) più 3d10+3 (Cavaliere del Giglio) più 3d6+3 (Ldr) più 9d10+9 (Cavaliere Rinnegato); pf 119; Iniz+8; Vel 9 m; CA 22 (contatto 14, colto alla sprovvista 18); Att +26/+21/+16/+11 mischia (1d10+7/x3 più 2d6 contro le creature legali, ed effetti vorpal, *Falcione di Grimwulf*) o +23/+18/+13/+8 distanza; AS Demoralizzare, colpo disperato, attacco furtivo +3d6; QS provvidenza crudele, eludere, ex Cavaliere di Neraka, cuore duro, prezzo dell'onore, scoprire trappole, percepire trappole, più vista acuta e immunità (come drago d'ombra, vedi sotto); AL N; TS Temp +15, Rifl +12, Vol +7; For 19, Des 19, Cos 13, Int 15, Sag 13, Car 17.

Abilità e talenti: Acrobazia +15 (+11 come drago), Artista della Fuga +10 (+6 come drago), Ascoltare +7, Camuffare +8, Cavalcare +16 (+12 come drago), Cercare +8, Conoscenze (natura) +5, Conoscenze (religioni) +5, Disattivare Congegni +10 (+6 come drago), Intimidire +18, Muoversi Silenziosamente +10 (+6 come drago), Nascondersi +10 (+6 come drago, speciale*), Nuotare +12 (+13 come drago), Osservare +7, Saltare +17 (+18 come drago), Scalare +9 (+10 come drago), Sopravvivenza +7; Arma Focalizzata (spada lunga), Arma Specializzata (spada lunga), Attacco Rapido, Attacco Turbinante, Combattere alla Cieca, Duro a Morire, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Vincolo d'Onore.

Demoralizzare (Str): Un Cavaliere del Giglio acquisisce un bonus profano di +2 alle prove di Intimidire effettuate per demoralizzare un avversario in combattimento. Se la prova del cavaliere viene superata, il bersaglio rimane scosso per 2 round.

Colpo disperato (Str): Dopo aver voltato le spalle ai suoi giuramenti ed essere sfuggito alle ritorsioni del suo ordine, il cavaliere rinnegato sviluppa una radicata disperazione e diventa capace di gesti incredibilmente feroci quando viene circondato o soverchiato. Quando il cavaliere rinnegato viene attaccato ai fianchi da due o più avversari, aggiunge un bonus di +3d6 a tutti i suoi tiri per i danni nel combattimento in mischia, fintanto che l'attacco ai fianchi continua. Il bonus è cumulativo ad eventuali altri bonus ai danni, come ad esempio l'attacco furtivo di un ladro, ma non ha effetto su quegli avversari immuni ai colpi critici, come ad esempio i non morti, le melme, i vegetali e i costrutti.

Attacco furtivo (Str): Se un ladro riesce a colpire un avversario quando questi non gode del suo bonus di Destrezza alla CA (che lo abbia o meno), o quando effettua un attacco ai fianchi, il colpo del ladro infligge +3d6 danni aggiuntivi. Se il ladro riesce a mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati. Gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova a meno di 9 metri. Utilizzando un manganello (o un sacchetto di sabbia) o un colpo senz'armi, il ladro può effettuare un attacco furtivo che infligga danni non letali invece di danni letali.



Non può utilizzare un'arma che infligge danni normali per infliggere danni non letali nel corso di un attacco furtivo. Un ladro può effettuare un attacco furtivo soltanto sulle creature viventi dotate di anatomie distinguibili. Qualsiasi creatura immune ai colpi critici è analogamente immune agli attacchi furtivi. Il ladro deve anche essere in grado di vedere il bersaglio bene a sufficienza da individuare un punto vitale. Il ladro non può effettuare un attacco furtivo quando colpisce una creatura occultata o quando colpisce le gambe di una creatura i cui punti vitali sono fuori della sua portata.

Provvidenza crudele (Sop): Il destino tragico di un cavaliere rinnegato col tempo si manifesta nella capacità prodigiosa di sopravvivere anche alle peggiori avversità. Quando un cavaliere rinnegato subisce dei danni che lo porterebbero a 0 punti ferita o a meno, può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra (CD pari ai danni subiti) per dimezzare i danni. Anche la sua capacità di riprendersi dai traumi e dagli svenimenti migliora. La probabilità di stabilizzarsi quando scende a meno di 0 pf e di risvegliarsi dopo aver perso i sensi raddoppia, diventando un punteggio base del 20%. Se un personaggio tenta di stabilizzarlo utilizzando l'abilità Guarire, ottiene un bonus di +4 alla sua prova di abilità. Al 9° livello, il cavaliere rinnegato può effettuare un tiro salvezza sulla Tempra con CD pari al tiro per colpire originario modificato, al fine di evitare un colpo critico. Se il tiro salvezza viene superato, il cavaliere rinnegato subisce solo i danni normali. Se il tiro salvezza non viene superato, il danno del colpo critico viene moltiplicato normalmente.

Eludere (Str): Se il ladro viene sottoposto a un qualsiasi effetto che normalmente consentirebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza, il ladro non subisce alcun danno.

Ex Cavaliere di Neraka (Str): Il cavaliere rinnegato acquisisce un bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Osservare, Percepire Intenzioni, Raggirare e Sopravvivenza effettuate contro i membri del suo vecchio ordine (nel caso di Dhamon, i Cavalieri di Neraka) e un bonus di +2 alle prove di iniziativa effettuate in combattimento contro di loro.

Prezzo dell'onore (Str): Un cavaliere rinnegato è colpevole di aver infranto un giuramento e di non aver mantenuto le promesse formulate. La sua condotta disonorevole esige un prezzo da pagare. Subisce una penalità alle sue prove di abilità basate sul Carisma pari al suo livello di classe nel suo vecchio ordine (penalità di -3) ogni volta che deve trattare coi suoi ex commilitoni, o con qualsiasi altro cavalierato che consideri l'ordine del cavaliere un'organizzazione onorevole e meritevole. Viceversa, acquisisce un bonus pari al suo livello di classe a tutte le prove di abilità basate sul Carisma quando il cavaliere ha a che fare con i membri della clandestinità, i criminali e altri personaggi torbidi o equivoci.

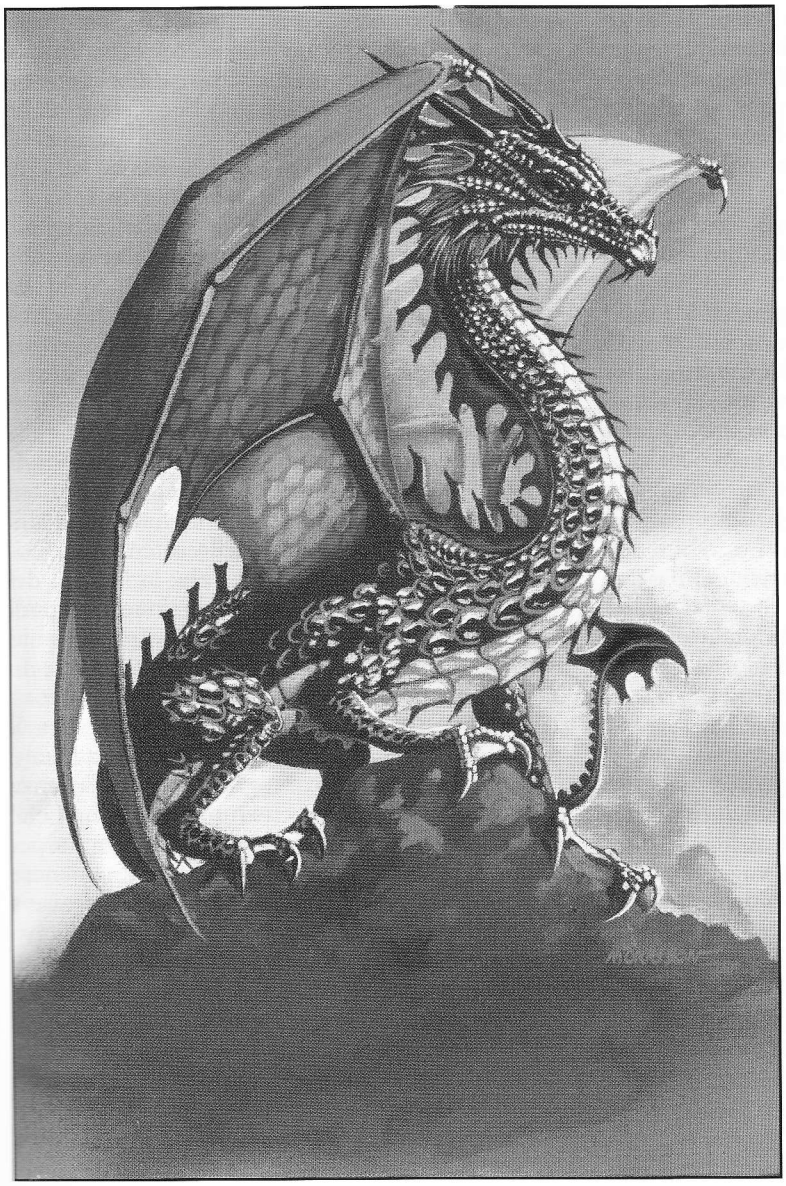
Scoprire trappole (Str): I ladri possono utilizzare l'abilità Cercare per individuare le trappole quando l'impresa ha una CD superiore a 20. Individuare una trappola non magica ha una CD pari almeno a 20, o superiore se è ben nascosta. Individuare una trappola magica ha una CD pari a 25 più il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla. I ladri possono utilizzare l'abilità Disattivare Congegni per disattivare le trappole magiche. Disattivare una trappola magica ha una CD pari a 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla. Se un ladro supera la CD della trappola di 10 o più con una prova di Disattivare Congegni, può studiare la trappola, capire come funziona e oltrepassarla (assieme al resto del gruppo) senza doverla disattivare.

Percepire trappole (Str): Il ladro ha un senso istintivo che lo mette in allarme nei pressi delle trappole, conferendogli un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare le trappole e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi delle trappole.

Dhamon Grimwulf crebbe nel piccolo villaggio di Hartford, nei pressi del Fiume Vingaard, in Solamnia. Il giovane Dhamon, figlio di umili pastori, era insoddisfatto della sua vita di campagna e del suo lavoro di bassa lega. Passò la sua giovinezza a sognare una vita di avventure ed emozioni. Quando un suo amico d'infanzia partì per diventare scudiero di un Cavaliere Solamnico, Dhamon decise che un giorno sarebbe anche lui diventato un cavaliere. Dhamon avrebbe potuto seguire lo stesso cammino del suo amico, se non fosse stato per un incontro casuale con un gruppo di Cavalieri Scuri che si erano accampati nei pressi della sua casa. Osservando i Cavalieri del Giglio che si addestravano con la spada, Dhamon intuì che quella era la sua opportunità di lasciarsi dietro le spalle per sempre la sua vita da pastore. Ignorò gli avvertimenti di suo padre riguardo alla malvagità dei Cavalieri Scuri e offrì loro i suoi servigi. Il giovane si dimostrò assai abile nell'uso della spada, prestò il Giuramento di Sangue e aderì al Codice dei Cavalieri di Takhisis. Dhamon si fece strada tra i ranghi dei cavalieri e venne abbinato a un drago blu di nome Gale. Dhamon, apprezzato per le sue abilità nel seguire le tracce e nel prestare soccorso medico in battaglia (in un periodo in cui le magie curative non esistevano più), si godette la fama e il successo che le sue imprese gli procuravano ed eseguì gli ordini impartiti senza discutere, finché un giorno non incontrò un anziano Cavaliere di Solamnia e non sfidò il vecchio a duello.

Dhamon si aspettava che fosse un combattimento facile, ma il vecchio era abile e implacabile, e sconfisse con facilità il giovane cavaliere, ferendolo gravemente. Dhamon era sicuro che il cavaliere gli avrebbe sferrato il colpo di grazia, e invece il suo nemico lo risparmiò e curò la sua ferita. Mentre Dhamon si riprendeva, il vecchio cavaliere gli illustrò le virtù del Cavalieri di Solamnia. Dhamon vide allora i Cavalieri Scuri per ciò che veramente erano. Quando i Cavalieri Scuri si imbatterono nei due e uccisero il vecchio Solamnico, Dhamon abbandonò l'Ordine e giurò di cambiare la sua vita.

Il destino lo condusse fino alla Tomba degli Ultimi Eroi, dove incontrò Goldmoon, la mistica della Cittadella della Luce. Goldmoon seppe



vedere il buon cuore che si celava oltre i suoi modi bruschi e lo spinse a unirsi alla lotta contro i Signori Supremi dei Draghi. Dhamon accettò l'offerta. Divenne il capo della compagnia di eroi di Goldmoon e li guidò per tutto Ansalon in cerca di un modo per contrastare i Signori Supremi dei Draghi.

Dhamon si innamorò di Feril, una dei membri della sua compagnia. Sperava di poter costruire una vita assieme a lei, ma il fato volle diversamente.

Quando Dhamon si imbatté in un Cavaliere Scuro ferito, Dhamon provò a prestare conforto all'uomo morente. Il Cavaliere Scuro si strappò una scaglia di drago rosso dal petto e la piantò nella gamba di Dhamon. Così facendo scagliò una maledizione su Dhamon, ponendolo sotto il controllo della malvagia Signora Suprema dei Draghi, Malys la Rossa.

Senza riuscire a controllarsi, Dhamon commise molti atti malvagi sotto l'influsso di Malys, compreso il tentato omicidio di Goldmoon. Alla fine, un drago d'argento e il misterioso drago d'ombra, unendo la loro magia, infransero la presa di Malys su Dhamon, anche se non riuscirono a rimuovere la scaglia, che divenne di color nero. Dhamon guidò la sua compagnia fino al portale della Finestra delle Stelle, dove tutti rischiarono la vita in un combattimento contro i potenti Signori Supremi dei Draghi.

Non riuscirono a uccidere i draghi, che erano troppo potenti, ma il loro tentativo procurò comunque una speranza ai popoli oppressi del mondo. Purtroppo per Dhamon, la sola donna che lo avesse amato, Feril, lo abbandonò, lasciandolo nella disperazione.

Dhamon continuò la sua lotta contro i draghi, ma una serie di tragici eventi lo portò a credere che la sua lotta fosse inutile. Alla fine decise di pensare soltanto a sé e di trarre dal mondo il maggior piacere possibile prima di venire ucciso dai draghi. Si aggregò a una piccola banda di ladri guidata da un ogre magi, Maldred. I due seminarono una scia di terrore attraverso le montagne di Blöde. Dhamon continuava a ripetersi che questa era la vita che voleva vivere. Nel frattempo la scaglia di drago nella sua gamba aveva preso a fargli sempre più male.

Alla fine Maldred tradì Dhamon, che scoprì con orrore che il misterioso drago d'ombra stava utilizzando la scaglia per trasformarlo gradualmente in un drago. Il drago d'ombra stava morendo e voleva sostituire la propria mente a quella di Dhamon. Dhamon lottò contro il drago d'ombra e lo sconfisse, ma il danno ormai era fatto: il suo corpo era diventato quello di un drago.

Ora, in forma di drago, Dhamon e i suoi compagni continuano ad viaggiare per Ansalon per liberare il mondo dai Signori Supremi dei Draghi rimasti.

Drago d'ombra adulto (unico, vedi note sottostanti): GS 20; Drago Grande (ombra); DV 19d12+57; pf 180; Iniz +4; Vel 24 m, volare 150 m (scarsa); CA 31 (contatto 9, colto alla sprovvista 31); Att base +18, Lotta +25; Att +23 mischia (2d6+5, morso); Att comp +23 mischia (2d6+5, morso), +18 mischia (1d8+2, 2 artigli), +18 mischia (1d6+2, 2 ali), +23 mischia (1d8+7, colpo di coda); Spazio/Portata 3 m/3 m; AS arma a soffio, capacità magiche, incantesimi; QS vista cieca, riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, immunità a risucchi di energia, sonno e paralisi, visione crepuscolare, mimetizzarsi con le ombre, resistenza agli incantesimi 22; AL N; TS Temp +16, Rifl +11, Vol +17; For 21, Des 10, Cos 15, Int 15, Sag 13, Car 17.

Abilità e talenti: come Dhamon Grimwulf.

Arma a soffio (Sop): Cono lungo 12 metri, danno di 3 livelli negativi di risucchio di energia, Riflessi CD 24 dimezza; Temp CD 24 per recuperare i livelli dopo 24 ore.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 54 m, DV 19 o meno, Volontà CD 22 nega.

Capacità magiche (Mag): 3 volte al giorno – *immagine speculare*; 2 volte al giorno – *porta dimensionale*; 5° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13+ livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come uno stregone di 5° livello.

Incantesimi da stregone conosciuti: (6/7/5; tiro salvezza CD 23 + livello dell'incantesimo): 0 – *frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, luce, mano magica, resistenza;* 1° – *foschia occultante, ipnosi, ritirata rapida, tocco gelido;* 2° – *blocca persone, cecità/sordità.*

Immunità (Str): Tutti i draghi sono immuni agli effetti di sonno e di paralisi. I draghi d'ombra sonno anche immuni agli attacchi e agli effetti dei risucchi di energia.

Vista cieca (Str): Un drago può individuare le creature attraverso altri sensi al di fuori della vista (per lo più attraverso udito e olfatto, ma anche notando vibrazioni e altri indizi dell'ambiente circostante) entro un raggio di 54 metri.

Sensi acuti (Str): Un drago vede quattro volte meglio di un umano in condizioni di luce crepuscolare e il doppio in condizioni di luce normale. Possiede anche scurovisione nel raggio di 180 metri.

Mimetizzarsi con le ombre (Sop): In qualsiasi condizione diversa dalla piena luce del giorno, il drago d'ombra può scomparire tra le ombre, ottenendo un occultamento pari a nove decimi. L'illuminazione artificiale, anche un incantesimo *luce* o *fiamma perenne*, non nega questa capacità; un incantesimo *luce diurna*, invece sì.

Nota: Dhamon è un drago d'ombra speciale. Può effettuare *trasformazione* a volontà passando dalla forma umana a quella di drago e viceversa. Quando è in forma di drago acquisisce tutte le capacità straordinarie o soprannaturali di un drago, ma perde le proprie (e viceversa). Soltanto poche capacità rimangono costanti, indipendentemente dalla forma che Dhamon assume (le abilità e i talenti rimangono gli stessi, anche se certe abilità vengono modificate a causa della sua forma fisica, delle sue immunità e dei suoi sensi acuti). Le statistiche soprastanti rappresentano Dhamon nelle condizioni in cui si trova dopo gli eventi della *Saga di Dhamon* di Jean Rabe.

Proprietà: Cotta di maglia+4, Falcione di Grimwulf.

Blöten

Piccola città, 7.742

Blöten è la città principale delle terre degli ogre di Blöde. È collocata in una posizione altamente difendibile tra le montagne più alte ed è governata dal vecchio Capotribù Donnag, che guida il suo popolo usando il proverbiale pugno di ferro. La maggior parte della popolazione cittadina è composta dagli ogre, molti dei quali sono nati nella città stessa. È presente anche un misto delle altre razze, tra cui nani, gnoll e umani (molti dei quali sono schiavi o manovali, ma tra i quali è compresa anche qualche spia e qualche commerciante di successo).

Migliaia e migliaia di anni fa, la città di Blöten era una vista spettacolare, con torri gigantesche, enormi manieri e mercati affollati. Oggi diecimila ogre popolano le stesse vie che furono costruite dai loro stessi antenati. Spinti da manie di grandezza, gli ogre credono che, camminando per le stesse strade lastricate in rovina e dormendo negli stessi luoghi in cui riposavano i loro antenati, potranno ascendere a un livello di prestigio e di potenza pari a quello di quei giorni dimenticati. La città iniziò ad andare in rovina ben prima del Cataclisma, quando le fazioni degli ogre iniziarono a lottare e a contendersi il controllo delle varie zone della catena montuosa. Sia la Guerra delle Lance che la Guerra del Caos portarono ulteriore distruzione: i grandi draghi tornarono a solcare i cieli e gli abomini del Caos seminarono morte e devastazione in tutto il continente.

Nel corso dei primi anni della Quinta Era, il Capotribù Ogre Donnag era riuscito a radunare quasi tutte le tribù degli ogre, eliminando senza troppo chiasso tutte le creature e gli uomini che cercavano di soverchiarlo. Si era impegnato per rafforzare gli eserciti della città e per mantenere alcune rotte commerciali attive, ma non aveva fatto alcuno sforzo per ricostruire gli edifici o per migliorare le condizioni di vita del cittadino comune. C'è chi dice che le facciate pericolanti che sovrastavano le strade dissestate e incolte gli piacessero, e che preferisse mantenere la popolazione in condizioni miserabili, per poterla meglio controllare.

Poi, nei mesi che precedettero la Guerra delle Anime, Donnag venne avvicinato dal capo degli ogre titani, Dauroth, che si offrì di trasformare il vecchio Donnag in uno degli ogre titani. Anche se il figlio di Donnag, un potente ogre magi chiamato Maldred, cercò di dissuadere suo padre dal compiere questo passo, il desiderio di conservare il potere e di prolungare la sua vita si rivelarono una tentazione troppo forte, e Donnag si sottopose alla trasformazione.

Blöten è sempre stata uno dei centri di potere principali tra gli ogre, ma ora Donnag e gli altri ogre titani intendono farne la capitale del mondo intero. I titani hanno iniziato a ricostruire e a restaurare gli edifici in rovina e a riportare la città alla gloria di un tempo, costringendo i loro schiavi a ripulire le mura e a ridipingerle. I titani in persona si occupano della ricostruzione delle mura e degli edifici della città. Lentamente, ma inesorabilmente, Blöten sta tornando a risplendere di un primo bagliore della sua antica gloria. È possibile che, se i titani continuano a lavorare a ritmo sostenuto, Blöten diventi una delle città più gloriose e malvagie di Ansalon.

Ogre di guardia pattugliano le mura e sorvegliano le tre porte dalle quali transitano tutti i viaggiatori che entrano ed escono da Blöten. Solitamente non consentono ai non ogre di entrare in città, a meno che non vengano corrotti con un

consistente numero di monete d'acciaio. Si vocifera di altri ingressi nascosti, attraverso un labirinto di tunnel che si estende sotto la città, che però, stando alle voci, sarebbero popolati da temibili creature.

1. Palazzo di Donnag. L'edificio in condizioni migliori nella città è anche il più grande, e funge da dimora per il Capotribù Donnag. Il palazzo occupa un intero quartiere nel centro di Blöten, e l'area sul quale sorge corrisponde in grandezza a due interi quartieri di buona parte delle città umane. La torre segnava un tempo il presunto luogo di nascita dei primi ogre, ma dopo che gli antichi ogre caddero sotto la Maledizione di Paladine, lo scopo originario dell'edificio venne dimenticato dagli ogre caduti. Gli ogre, tuttavia, intenzionati a non lasciare mai nulla di sciupato, si insediarono presto nella torre e ne fecero la residenza dei loro capitribù.

Il palazzo in sé è composto da una torre alta oltre 66 metri, che si innalza al di sopra di tutti gli altri edifici di Blöten. Di recente l'intera struttura è stata ridipinta e la superficie della torre, tonda e liscia, ora brilla di un candido bianco avorio. Stendardi e bandiere che inneggiano all'ascesa e alla gloria degli ogre titani e alle future conquiste e domini della nazione ogre pendono dalle finestre.

L'interno della torre ospita una sala delle udienze dove i comuni ogre possono implorare favori e richieste, ma buona parte del resto della torre è stata riservata a esclusivo accesso degli ogre titani, del loro seguito e dei loro schiavi. Il palazzo è sorvegliato dai migliori guerrieri della città, e le camere al suo interno sono ulteriormente protette attraverso interdizioni e altre forme di magie, in particolar modo mirate a impedire l'invasione della torre attraverso l'uso di magie di alterazione o di teletrasporto. Donnag ha riempito il palazzo di opere d'arte procurate dal suo esercito attraverso razzie o altri metodi presso le carovane mercantili. Capotribù Donnag (ogre titano, Grr12/Str7; AL NM).

2. Da Grim Kedar. Questo negozio del Quartiere Vecchio, un luogo di mistero e di potere, è spesso frequentato da ogre in cerca di cure per varie malattie. Le pareti della sala principale del negozio sono coperte di vasi e scatole piene di polveri, unguenti, misture e altre sostanze sulla cui natura è meglio non interrogarsi. I due tavoli all'interno del locale sono quasi sempre occupati da qualche ogre che sorseggia uno dei tè di Kedar che, a quanto si dice, sono in grado di guarire dalle malattie. È nella stanza sul retro che hanno luogo le magie di guarigione vere e proprie; i prezzi sono assai cari, i tempi d'attesa sono lunghi e le cure sono riservate a coloro che sono feriti in modo più grave. Da Grim Kedar, pagando il giusto prezzo, è possibile ottenere cure per qualsiasi ferito. Kedar era uno dei guaritori più abili di tutto Blöde, e forse uno dei migliori di tutto Ansalon, secondo soltanto a Goldmoon. Grim, tuttavia, ha lasciato questo mondo (alcuni dicono che è morto in circostanze poco chiare) e il negozio è passato al suo giovane nipote Kalz'et. Kalz'et è gracile per essere un ogre e cerca di evitare a ogni costo lo scontro fisico. Afferma di conoscere ben poco le arti curative. Kalz'et in realtà è molto più esperto di quel che sembra, avendo studiato a lungo al fianco di Grim. Sceglie con molta attenzione i pazienti sui quali applicare la piena potenza della sua magia. Kalz'et Kedar (ogre Chr9; AL NM; Guarire +10, Mescere Pozioni +9).

3. Il Secchio. Mercenari in cerca di lavoro e ladri in cerca di informazioni si recano spesso in questa taverna malfamata. Anche se il grosso degli avventori è formato da ogre, l'oste è pronto a servire tutte le razze. In cambio di una manciata di monete, lascia entrare gli avventori in una delle tre stanze sul retro, dove è possibile stringere accordi e scambiare merce.

3. Emporio di Hanugar. Questo negozio è situato a un isolato a sud del Quartiere Vecchio, in una delle vie più pulite di Blöten. Hanugar è un umano, un ex schiavo che ha reclamato la sua libertà quando il suo padrone è morto in una rissa da taverna. Anche se avrebbe potuto dirigersi verso terre più amichevoli, ha deciso di restare. In qualità di giocatore d'azzardo consumato, ha investito parte delle sue vincite in questa attività, che offre cibo e rifornimenti principalmente alle razze diverse dagli ogre che vivono in città. Il negozio funge in parte da emporio alimentare e in parte da armeria. A volte vende anche stivali e libri... assieme a tutto ciò che riesce ad ottenere dagli avventurieri in visita. Hanugar (umano Grr 3; CN) è un uomo di mezza età dall'aspetto malandato, con gli occhi neri come la pece e i capelli bianchissimi.

4. Corti della Vittoria. Una vasta area polverosa occupata da piccole torri e da cortili a cielo aperto occupa la zona antistante al palazzo di Donnag. Nei tempi antichi, queste piazze erano i centri che ospitavano le varie attività artistiche e culturali. I bardi più famosi intrattenevano le folle mettendo in scena grandi opere letterarie per il diletto degli ogre. Ora i cortili vengono usati per divertimenti di altro tipo. Case di malaffare, taverne malfamate e bische spuntano ovunque. Per strada scoppiano risse in continuazione, la corruzione sotto ogni forma dilaga e tale decadenza rende le Corti della Vittoria un luogo leggendario da visitare per ogni ogre. Donnag favorisce tale degradazione, convinto che soddisfacendo i più bassi appetiti degli ogre, sia più facile controllarli.

5. Torre di Mornag. Questa torre, situata ai margini meridionali della città, è seconda soltanto al Palazzo di Donnag per dimensioni. La facciata esterna, in pietra grigia, sembra estranea ai rinnovamenti di cui il resto della città comincia a fare sfoggio. La torre è la dimora del più vecchio e potente sciamano ogre di tutto Blöde, Mornag il Decrepito (ogre magi Mis15; AL NM). Mornag, un membro ammirato e influente della comunità ogre, si è guadagnato il rispetto, seppur dimostrato controvoglia, perfino degli ogre titani, sebbene lo sciamano li disprezzi e li consideri degli abomini. Mornag è un ex sacerdote di Takhisis. Sa che la dea è morta, ma crede ancora che sia dovere di tutti gli ogre onorarne la memoria, cosa che gli ogre titani si rifiutano di fare. È possibile sentirlo spesso predicare contro l'ascesa degli ogre titani, ma a causa del suo prestigio nella comunità, Donnag e gli altri titani non possono toccarlo. Se continua a predicare contro di loro, tuttavia,

potrebbe presto ritrovarsi "stroncato da una malattia della vecchiaia".

6. **Quartiere dei magazzini.** A nord della città si erge una serie di enormi e austeri edifici. Il nuovo quartiere dei magazzini, da poco rimesso in sesto, ferve di attività. Gli ogre vanno avanti e indietro, scaricando sempre nuove spedizioni di armi, armature e altri rifornimenti destinati alle guerre future. Le nuove costruzioni, create l'anno scorso, spiccano in contrasto con le guglie infrante e le torri in rovina del resto della città. I trenta edifici bassi e squadrati che occupano la zona misurano circa 90 metri per lato, e sono disposti lungo tre file parallele più o meno regolari. Donnag ha collocato numerose guardie a protezione dei magazzini, che li sorvegliano giorno e notte.

7. **Segugio Peloso.** La sezione sudest della città è stata sottoposta a ben pochi rinnovamenti. Il quartiere degli schiavi di Blöten è una raccolta di baracche precarie e di squallide capanne. Quella parte della popolazione di Blöten che non è composta da ogre vive quaggiù. Molti piccoli negozi e botteghe hanno il permesso di rimanere aperti, sebbene debbano versare ingenti tasse agli ogre. Ogni proprietario ha i suoi motivi per rimanere, ma per molti si tratta di una semplice scelta tra la gestione di un'attività o un destino come schiavo sottoposto a pesanti lavori fisici, o peggio. In questi bassifondi, lungo una strada di negozi fatiscenti, è situata la taverna chiamata il Segugio Peloso. Sulla porta non compare nessuna insegna, ma la sua ubicazione è nota a quasi tutti gli abitanti di Blöten. Il cibo è caro, ma la birra è a buon mercato. Shain Bartis, il Pazzo (umano, Grr3/Chr di Sirrion 8; CN), un vecchio ex sacerdote di Sirrion, gestisce il locale, anche se tiene nascosto il suo ritorno alla fede del vecchio dio. Alcuni lo considerano pazzo (da cui il soprannome) a rimanere quaggiù, ma sono lieti che ci sia. Di nascosto, da quando gli dei sono tornati, Shain ha iniziato a sostenere in segreto le rivolte e le fughe degli schiavi, e un gran numero di strani incendi, apparentemente casuale, ha afflitto di recente la città.

Delphon

Grande città, 18.571

La maestosa città di Delphon è la seconda più grande città del Khur, situata nel territorio delle tribù WeyaLu. I Weya-Lu discendono dal secondo figlio di Keja, il gran Khan che riunì i nomadi delle pianure dopo il primo Cataclisma. Questa tribù dallo spirito onorevole e indipendente è da secoli ai ferri corti con la tribù di Khuri-Khan del Khur.

La città di Delphon è situata in fondo a una vallata secca e polverosa delimitata su tre lati da pareti rocciose di pietra arenaria. Sulla parete opposta all'entrata sono ancora visibili i resti scolpiti di un'antica fortezza degli ogre. La facciata dell'imponente fortezza è tutt'uno con la parete rocciosa in pietra arenaria. Enormi colonne, giganteschi archi in pietra e complicati bassorilievi rivestono ogni metro della facciata.

Tra le antiche torri di marmo e gli edifici di arenaria si snoda un complicato intreccio di cisterne, canali, dighe e acquedotti. Una serie di sorgenti sotterranee fornisce agli abitanti della città una preziosa riserva d'acqua. Un complesso reticolato di vie e di passaggi tortuosi, contrassegnati da segnali di orientamento scolpiti sulle pietre lastricate, rivestono la valle da un lato all'altro.

L'influenza dell'Armata dei Draghi Verdi, che ha occupato la città nel corso della Guerra delle Lance, è ancora visibile sui volti degli abitanti

o ritorno alla fede del
erano pazzo (da cui il
aggiù, ma sono lieti
quando gli dei sono
sostenere in segreto
schiavi, e un gran
parentemente casua-
ittà.

on è la seconda più
ta nel territorio delle
a-Lu discendono dal
ja, il gran Khan che
lle pianure dopo il
Questa tribù dallo
e indipendente è da
rti con la tribù di
an del Khur.
città di Delphon è
ata in fondo a una
allata secca e polve-
osa delimitata su tre
lati da pareti roccio-
di pietra arenaria.
la parete opposta
ntrata sono ancora
bili i resti scolpiti di
ntica fortezza degli
gre. La facciata del-
l'imponente for-
tezza è tut-
t'uno con la
parete
rocciosa in

colonne, giganteschi
bassorilievi rivestono

marmo e gli edifici di
nplicato intreccio di
quedotti. Una serie di
ce agli abitanti della
'acqua. Un complesso
gi tortuosi, contrasse-
ento scolpiti sulle pie-
lle da un lato all'altro.
dei Draghi Verdi, che
rso della Guerra delle
ui volti degli abitanti

Il principe esiliato di Blöde

Il mio nome è Maldred, e anche se a prima vista non sembra, sono un ogre. Beh, ad essere precisi, un ogre magi. Gli ogre magi sono una specie particolare di ogre, con una propensione naturale all'antica forma di magia nota come stregoneria. Alcuni dicono che siamo in realtà più vicini ai nostri antenati di tutti gli altri ogre, nonostante le dichiarazioni dei cosiddetti "titani". Ma questo non è il motivo per cui sto scrivendo questo brano.

Mio padre è il Capotribù Donnag, il re del regno ogre di Blöde. Fin dalla mia nascita, si è assicurato che comprendessi a fondo la responsabilità nei confronti del mio popolo e del nostro regno. Ho affinato le mia abilità sia con la lama che con la magia, dedicando tutto me stesso all'addestramento per diventare lo strumento perfetto per difendere Blöde dalle minacce esterne. Per molti anni, questo è stato per me fonte di grande orgoglio, in quanto ero in grado di farmi passare facilmente per un umano, il che mi consentì di viaggiare per Ansalon in lungo e in largo, in cerca di qualsiasi cosa che potesse essermi di aiuto. Ma poi giunse Onysablet la Nera, una Signora Suprema dei Draghi più comunemente nota come Sable.

Nel corso dell'Epurazione dei Draghi, Blöde si è spesso ritrovato stretto tra la Massacratrice Rossa, Malystryx, ad est, e Sable ad ovest. Le due creature consolidarono i loro domini molto rapidamente e poi iniziarono ad espandersi e a spingere la nostra gente sulle montagne. Anche quando Malystryx e gli altri Signori Supremi dei Draghi posero fine all'Epurazione dei Draghi, fissando i confini dei loro reami, capimmo che era solo questione di tempo prima che una di quelle enormi creature mostruose volgesse la propria attenzione verso Blöde. Dei due, Sable era la minaccia più grave, poiché sebbene il Khur appartenesse a Malys, il drago rosso si limitava a stare nella Desolazione. Lo Stagno di Sable avanzava letteralmente fino alle nostre soglie. Gli abomini da lei creati erano una minaccia costante. Strane malattie nascevano e si diffondevano in tutto Blöde come le fiamme di un incendio. Ogni incursione inviata a combattere Sable si rivelava un disastro. Coloro che non venivano uccisi venivano trasformati in nuovi abomini che il drago poi inviava indietro contro di noi. Soltanto la minaccia di Malys impediva davvero a Sable di conquistare completamente Blöde, ma l'astuto drago nero stava lavorando anche a quello.

A mali estremi, estremi rimedi. C'era un altro drago che infestava le Montagne Khalkist, un drago misterioso che aveva già preso parte ad altre azioni contro i Signori Supremi dei Draghi. Mio padre mi inviò a cercare questo misterioso drago d'ombra, per offrirgli qualsiasi cosa necessaria pur di proteggere Blöde. Mi assunsi volentieri questo incarico, senza rendermi conto di cosa mi sarebbe costato.

Trovai il drago d'ombra, il cui incredibile potere sembrava quasi irreale. Ma il drago sembrava moribondo, il suo corpo innaturale non pareva capace di racchiudere la sua energia vitale ancora per molto. Il drago acconsentì a proteggere Blöde se io avessi servito la sua causa. Naturalmente accettai.

Mi inviò a Sanction dicendomi che avrei dovuto cercare un umano con una scaglia di drago nera e argentata piantata su un fianco, un umano noto come Dhamon Grimwulf. Dovevo stringere amicizia con lui e manipolarlo per mettere alla prova la sua potenza per conto del drago. Il drago non mi disse mai perché, e io non glielo chiesi. Tutto ciò che contava è che io svolgessi questo compito per soddisfare il drago e Blöde sarebbe stata al sicuro dagli attacchi di Sable. E così nascosi la mia vera natura a Dhamon, celandomi dietro le fattezze umane che avevo perfezionato nel corso degli anni, e diventammo amici.

Tradii il mio unico amico. Non una volta sola, ma più e più volte, ogni volta dicendomi che era in nome di un "bene" maggiore, la salvezza di Blöde. Più viaggiavamo assieme, più diventavamo amici. Dhamon divenne per me un fratello, il mio migliore amico, e fu per questo che il mio tradimento lo ferì così a fondo. Non solo lo avevo tradito per conto del drago d'ombra, ma gli avevo mentito fin dall'inizio riguardo alla mia vera natura. Anche se alla fine riuscì a capire perché avevo fatto ciò che pensavo fosse giusto fare, non saremmo mai più stati vicini come prima. Quando il drago d'ombra fu sconfitto e i suoi piani vennero sventati dallo spirito indomabile di Dhamon, quest'ultimo divenne il drago d'ombra. Assieme a Ragh, quel sivak senza ali che aveva salvato a Shrentak, volò via e io rimasi da solo, senza altro posto dove andare se non tornare a Blöde. Avevo perduto tutto ciò per cui avevo lottato. Il drago d'ombra era scomparso, la sua protezione non era più disponibile e Sable era ancora viva.

Quando feci ritorno a Blöde, scoprii che in mia assenza un grande cambiamento aveva sconvolto la società degli ogre: il "ritorno dei titani". Avevo letto varie storie, ero stato nella Grande Biblioteca e sapevo che i cosiddetti "titani" erano ben poco più di semplici tiranni che si spacciavano per detentori di una leggenda alla quale soltanto gli sciocchi avrebbero creduto. Ma, a quanto pare, di ogre sciocchi ce n'erano fin troppi. Anche mio padre credette alle storie dei titani, e anche se provai a fare del mio meglio a dissuaderlo dal seguire i titani, egli mi respinse. Venni cacciato da Blöde, il regno che avevo cercato di proteggere per tutta la mia vita, e mio padre abbracciò con entusiasmo le credenze dei titani, sottoponendosi addirittura alla loro trasformazione, la cosiddetta "rinascita".

Ora posso soltanto osservare impotente mentre la mia gente viene di nuovo ingannata, ancora una volta seguendo false promesse di gloria. Sono venuto qui alla Grande Biblioteca per trascrivere quanto è accaduto, poiché spero un giorno di fare ritorno a Blöde e di farne una nazione libera una volta per tutte, anche a costo della vita. La mia speranza è che un giorno la storia mi mostri trionfante, e dimostri a tutti che gli ogre possono innalzarsi al di sopra del loro passato. La Regina delle Tenebre, la nostra progenitrice, non c'è più. Ora per noi è il momento di forgiare il nostro futuro e di liberarci del passato. Non ho più nulla da perdere.

della città. I discendenti delle unioni intrecciate tra i membri della tribù Weya-Lu e quelli dell'esercito di occupazione formano la maggior parte della popolazione di Delphon. Alla fine della Guerra delle Lance, i mercenari e i soldati che formavano il grosso delle forze dell'Armata dei Draghi non fece altro che integrarsi definitivamente nel resto della comunità. Kasmir di Kyre (umano Bbr7/Rgr6; AL NB), nipote di un eroe locale della Guerra delle Lance, governa la città dall'interno della sua grande fortezza di pietra.

1. **Forte Kyre.** Questo imponente edificio, chiamato Forte Kyre alla conclusione della Guerra delle Lance, è una vista maestosa. L'interno del forte ospita numerose camere eleganti dotate d'acqua corrente e una serie di passaggi sotterranei che conducono a vari punti della città. Al di sotto della fortezza e della città si snoda un complicato labirinto di catacombe, punteggiato di sorgenti d'acqua fresca che riforniscono d'acqua la città. Fortunatamente le sorgenti hanno resistito ai danni inflitti dalla Desolazione al fragile ecosistema del deserto. L'unico effetto evidente che i locali hanno notato è il vago sapore di cenere che ora ha l'acqua.

Kasmir di Kyre e la sua famiglia risiedono all'interno del Forte e vengono considerati a tutti gli effetti dei sovrani. L'onorevole famiglia Kyre è rispettata dai mercanti più potenti della tribù e adorata dal resto dei cittadini di Delphon.

2. **Torre dell'Occhio.** La Torre dell'Occhio, il più grande complesso di Delphon, è la sede degli illustri Veggenti dei Weya-Lu. I Veggenti sono da sempre una parte integrante della cultura della tribù. Si dice che Weya-Lu stesso fosse dotato della visione e della saggezza degli dei, e la sua tradizione è stata onorata e tramandata di generazione in generazione.

La Torre dell'Occhio vera e propria è in realtà la torre centrale di un complesso di cinque torri di pietra. Quattro guglie più piccole si innalzano ai quattro angoli di una muraglia di pietra di tre metri, al cui interno si erge una torre centrale alta sessanta metri. Attorno alla torre centrale si apre una piazza lastricata in piastrelle bianche e rosa alternate, a forma romboidale. Le pareti della torre, fatte in pietra rossa e liscia, sono spoglie, eccezion fatta per quattro vetrate a forma di occhio che puntano a nord, a sud, a ovest e ad est. Nel Giorno delle Udienze, i Veggenti di Weya-Lu accolgono quei visitatori in cerca di istruzioni divine in cambio di offerte in denaro.

Presso le altre tribù del Khur, i Veggenti di Weya-Lu sono considerati semplicemente dei ciarlatani e degli impostori. I Weya-Lu, tuttavia, dimostrano nei loro confronti il massimo rispetto. Dal ritorno degli dei in poi, si dice che i Veggenti si siano dimostrati molto più accurati nelle loro predizioni.

3. **Caffé del Giardino Nascosto.** All'ombra di Forte Kyre è situato un caffé assai speciale. Una folta distesa di rampicanti e piante del deserto ricopre l'edificio che ospita uno dei negozi più famosi. Il Caffé del Giardino Nascosto è uno dei ristoranti più costosi e prestigiosi della città. Un pergolato laterale, coperto da una rigogliosa distesa di fogliame che blocca il caldo implacabile del sole, è ciò che ha guadagnato al caffé il suo nome.

Il Giardino Nascosto è specializzato in una squisita mistura di carne d'agnello, cuscus e fette di limone servita in vasi conici dalla forma simile a quella di un cappello d'argilla. I personaggi più in vista della città mangiano spesso qui.

4. **Tappeti di Kham el.** I tappeti Khursiani sono famosi in tutto Ansalon per la loro resistenza e i loro disegni esotici. I Tappeti di Kham el è la più grande rivendita di tappeti di Delphon. Il suo negozio, situato nei pressi del mercato di Delphon, è sempre affollato.

Centinaia e centinaia di tappeti accumulati uno sull'altro fino al soffitto riempiono l'aria dell'odore della lana e della tintura fresca. Il proprietario dei Tappeti di Kham el, Kilheem Starrez (umano Brd6; AL N) è un ospite cortese, pronto a offrire caffé e tè alla menta a tutti i possibili clienti. I suoi aiutanti sono pronti a tirare giù e mostrare da vicino qualsiasi tappeto, solitamente sollevando nuvole di polvere di lana.

Kilheem è anche famoso per ingaggiare mercenari al fine di proteggere le sue carovane che devono attraversare le distese ostili del deserto.

Storia regionale

Le rovine di Delphon esistevano fin da molto prima dell'arrivo dei Weya-Lu. I resti della fortezza degli ogre erano un luogo proibito fin dai giorni precedenti al Cataclisma. Le antiche storie tramandate di generazione in generazione parlano di un grande male che viveva tra le rovine. Ma quando Weya-Lu lasciò il Khuri-Khan, affermò di avere avuto una visione riguardo a questa antica fortezza e vi si insediò con la sua tribù.

La tribù dei Weya-Lu è un popolo orgoglioso, onorevole e indipendente, che per secoli ha covato risentimento contro la tribù del Khur. Nel 351 AC, un giovane Cavaliere di Solamnia chiamato Morgan di Kyre, tormentato dai suoi demoni personali, giunse a Khur per caso, mentre era diretto verso Neraka, per portare a termine una vendetta personale. Nel delirio procuratogli dal sole implacabile, e in punto di morte, venne catturato dai cacciatori della tribù dei Weya-Lu e portato al loro accampamento. Grazie al tocco guaritore del loro Veggente e delle sue figlie, il cavaliere recuperò gradualmente la salute.

Proprio quando era pronto a ripartire, un distaccamento dell'Armata dei Draghi Verdi giunse per riscuotere il suo tributo di cavalli presso l'insediamento, con l'intento di condurli al Khuri-Khan. Un giovane, orgoglioso proprietario di un cavallo, si rifiutò di cederlo e venne immediatamente trafitto da parte a parte da una lancia. Infuriato dalla crudeltà dell'ufficiale dell'esercito dei draghi, Morgan attaccò l'uomo e lo decapitò con un sol colpo. Nel giro di pochi istanti, tra gli ufficiali rimanenti e i guerrieri Weya-Lu scoppiò la lotta. La vittoria alla fine arrise ai Weya-Lu, che videro in Morgan la manifestazione del loro spirito della vendetta.

Morgan divenne noto come "il Liberatore" e rimase con i Weya-Lu, guidandoli nella lotta contro le Armate dei Draghi e il Khur. Riunendo le

Lord Toede

Lord Toede nacque all'interno del clan regnante di una piccola tribù di hobgoblin. Astuto, ingegnoso, scaltro e pronto ad agire, il giovane Toede depose la sua matriarca al fine di potersi alleare con i Signori dei Draghi. All'epoca della Guerra delle Lance, Toede aveva il controllo delle tribù di hobgoblin nell'area di Solace. Cedette il suo plotone di hobgoblin da combattimento in cambio di un posto nei draghi dell'Armata dei Draghi come "Fewmaster", o capogruppo. Toede prese posto tra i comandanti al seguito di Lord Verminaard e divenne un fidato consigliere del Signore dei Draghi.

Toede conduceva una vita agiata nella sua nuova posizione, e incontrò i leggendari "Eroi delle Lance" mentre supervisionava le carovane degli schiavi nell'area di Solace (anzi, negli anni a seguire affermò di essere stato fondamentale nel fare incontrare Raistlin e Fizban). Anche le sue abilità come condottiero si rivelarono ineguagliate, al punto che il suo vecchio valletto, Sestun, imparando da lui divenne Re dei Nani di Fosso di Pax Tharkas.

Dopo la morte di Lord Verminaard, Toede venne riassegnato alla città di Flotsam come Gran Maestro, un titolo di comando militare a tutti gli effetti. Le sue mansioni laggiù prevedevano un temporaneo assegnamento al comando dell'Ala di Draghi locale (anche se non un Signore dei Draghi nel vero senso del termine, una sottile distinzione che lo faceva infuriare in modo particolare). Fu nel corso di questo periodo che gli Eroi delle Lance passarono per la sua città e Toede diede dimostrazione della sua saggezza tenendosene alla larga. Il periodo di governo iniziale di Toede come Gran Maestro venne interrotto da una sfortunata caccia ai kender, che ebbe come risultato lo scontro tra Toede e un drago infuriato e la sua morte.

A causa di varie rivalità politiche e contenziosi nell'Abisso, la morte non si rivelò la fine della carriera di Toede, e il Gran Maestro venne restituito alla vita con l'ordine di impegnarsi per guadagnarsi la nobiltà. Dopo alcuni sfortunati tentativi, nel corso dei quali ricacciò degli antichi demoni nell'Abisso, spodestò i tiranni che avevano preso il controllo di Flotsam, fondò una nuova scuola di pensiero politico e sostenne delle ricerche sugli antichi irda, Lord Toede mise assieme una vasta coalizione di razze e riconquistò il dominio di Flotsam.

La vittoria di Toede giunse a caro prezzo: l'Abisso a quanto sembrava non voleva più la sua anima, e nessuna delle altre divinità sembrava disposta ad ammetterlo alla vita dopo la morte. Come risultato, sembra che sia impossibile uccidere il Signore di Flotsam e farlo rimanere morto a lungo. Toede è stato ucciso almeno una dozzina di volte, e in alcuni casi è rimasto morto o è scomparso anche per un anno prima di tornare al potere. Flotsam ha dovuto subire numerosi attacchi (tra cui uno che ha praticamente raso al suolo la città da parte del mostruoso drago Malys) ma molti dei sopravvissuti ammettono che Flotsam è un luogo più sicuro con Toede che non senza di lui.

Toede dispone della vita eterna, ma non della giovinezza eterna. Ora è anziano anche per gli standard degli umani, e gli anni non sono stati gentili con lui. Attualmente è interessato a eventuali modi per mantenere sia il potere che la vita, e riconquistare la giovinezza. Chiunque sia interessato a contattarlo può trovarlo presso le rovine del Maniero di Flotsam, ma va specificato che ha ben poca tolleranza per gli sciocchi… e per i kender.

tribù che non si erano alleate con l'Armata dei Draghi Verdi, Morgan passò i cinque anni successivi conducendo imboscate contro le pattuglie, razziando i punti di rifornimento e rapendo gli emissari di Neraka. Dopo la Guerra delle Lance, si impegnò altrettanto a fondo per assicurarsi che i disertori dell'Armata dei Draghi Verdi e coloro che avevano dimostrato la loro fedeltà alla tribù ottenessero un rifugio sicuro a Delphon.

Morgan divenne un eroe delle tribù libere del deserto, prima che uno sfortunato incidente lo privasse della vita. Tuttavia, la sua memoria vive ancora, e i suoi discendenti governano sulla nobile tribù Weya-Lu e sulla città-stato indipendente di Delphon.

Flotsam

Grande paese, 2.349

Nell'angolo nordoccidentale della Desolazione, lungo le rive del Mare di Sangue, sorge la città di Flotsam. Flotsam, una città nota per il suo aspetto fatiscente, oggi appare ancora più desolata e miserabile che mai. La città ha svolto molti ruoli da quando è stata creata: covo di pirati, prospero villaggio di pescatori, base dell'esercito dei draghi e ripetuto bersaglio degli scatti d'ira di Malystryx. Ora che Malystryx è scomparsa, Flotsam cerca ancora una volta di riprendersi, anche se molti dei suoi abitanti di un tempo si sono ormai trasferiti verso pascoli più verdi.

La città è situata in fondo a una vallata di digradanti colline spoglie che termina con una serie di scogliere al limitare del mare. La città è disposta a ferro di cavallo attorno alla Baia di Sangue, ammassandosi contro un enorme sperone di pietra conosciuto come la "Roccia" sul suo lato orientale. Una precaria fila di moli si protende dalla costa verso il Mare di Sangue. Il muro che circondava la città, costruito dalle Armate dei Draghi, è stato demolito assieme a buona parte delle fattorie circostanti. I campi circostanti sono stati abbandonati e sono oggi incolti.

I negozi, le case e gli edifici all'interno del paese sono in tristi condizioni. Gli edifici originari erano stati ricavati dalle macerie che il Mare di Sangue aveva risputato dopo che Istar era sprofondata negli abissi. Gli edifici di legno che rimangono si ergono in gruppi segnati qua e là da chiazze di rovine annerite laddove il fuoco dei draghi ha lasciato il segno. Soltanto gli edifici in pietra, che erano già pochi, sono sopravvissuti, anche se anneriti dal fuoco. Le pietre che un tempo lastricavano le strade sono state riciclate per riparare o erigere nuove costruzioni.

1. Municipio. Sul lato settentrionale della città si erge un complesso di grossi edifici in pietra,

anneriti dal fuoco. Un tempo fungevano da caserme per gli eserciti dei draghi nel corso della Guerra delle Lance, ma oggi servono da Municipio. Il Sindaco Aylesworthy (umana Esp7; AL LN) presiede il consiglio cittadino e si occupa dei bisogni giornalieri degli abitanti. Il misero consiglio cittadino fa quel che può per assicurarsi che i rifornimenti giungano in città e che il commercio continui. Collabora con un gruppo di cittadini volontari guidato dalla misteriosa "Volpe d'Argento". Il gruppo fa la guardia in caso di incursioni aeree da parte dei draghi, presta assistenza quando è necessario nascondere gli abitanti da qualche minaccia esterna e guida le carovane mercantili in arrivo e in partenza attraverso la regione.

2. **La Roccia.** La Roccia, che si erge sopra la città, era una locazione speciale a Flotsam. Numerosi edifici, tra cui la Locanda della Brezza Salata e il Maniero Signorile un tempo sorgevano sulla Roccia che sovrastava la città. Ora, però, tutti gli edifici sono andati distrutti dalle numerose incursioni dei draghi. Si dice che il Maniero Signorile, eretto in passato dall'hobgoblin Lord Toede, autoproclamatosi sindaco nel corso della Guerra delle Lance, sorgesse al di sopra di una serie di camere segrete scavate nella Roccia. Corre voce che le camere segrete esistano ancora, intoccate dagli attacchi dei draghi, ma finora nessuno le ha scoperte, o è tornato per riferirlo.

3. **Pontile.** La locanda più grande e lussuosa di Flotsam è il Pontile. In apparenza sembra poco più di un ammasso di vecchi edifici collegati tra loro tramite precarie passerelle. Tuttavia, i letti sono soffici, le camere sono pulite e la birra è la migliore della regione.

Bridget Stubbletoes (kender afflitta, Ldr5; AL NB), una kender afflitta di tarda età, funge da cuoca e da locandiera. Il suo volto è segnazto da varie cicatrici e nei confronti degli stranieri si dimostra amichevole ma prudente. Dopo la distruzione di Kendermore, Bridget è venuta ad abitare a Flotsam con suo figlio, ma soltanto per vederlo morire nel corso di un attacco dei draghi alla città.

4. **Mercato.** Il mercato di Flotsam è la seconda fonte dei traffici cittadini, dopo le bische, le taverne e le case di malaffare. Una pittoresca accozzaglia di pescatori, contadini e mercanti del Khur affollano i recinti e le bancarelle del mercato, urlando per attirare più clienti possibile. Di tanto in tanto è possibile incontrare qualche kender, tenuto d'occhio passo dopo passo dai mercanti. Mendicanti e monelli di strada vanno di cliente in cliente in cerca di spiccioli, mentre i ladri e i truffatori sono sempre allerta, in cerca di facili prede.

5. **Locanda del Pellicano Marrone.** Sul lato orientale della città sorge un grosso edificio in pietra a tre piani. Il cartello dipinto appeso sull'entrata raffigura un pellicano marrone. La vecchia Locanda del Pellicano Marrone viene ora utilizzata come riparo per gli attacchi dei draghi. Gli scantinati della locanda ospitano una lunga serie di camere sotterranee dove molte famiglie, donne e bambini possono rifugiarsi in caso di attacco. Il Pellicano Marrone ha resistito al fuoco dei draghi, ma nessuno può dire quanto a lungo potrà ancora reggere. Si presume che con la scomparsa di Malystryx, l'edificio non debba più fungere da rifugio, ma gli abitanti di Flotsam hanno imparato a non sperare troppo.

Storia regionale

Si dice che Flotsam sia nata da quelle parti di Istar che il Mare di Sangue non riuscì a digerire. Dopo il Cataclisma, la distruzione della leggendaria città di Istar seminò miglia e miglia di detriti lungo le rive del Mare di Sangue venutosi a creare. Frammenti di case e di templi, relitti e altri rimasugli di ogni genere riemersero dalla distruzione e vennero spinti a riva. A causa delle nuove correnti e dei venti principali del nuovo mare, buona parte dei detriti venne ad ammassarsi sulla Baia di Sangue.

Attratti dalla possibilità di saccheggiare parte delle ricchezze perdute, furono in molti a recarsi fino alla Baia di Sangue, dove scoprirono alti cumuli di materiale da costruzione, ma ben poco altro di valore. Usarono il materiale ricavato per costruire un nuovo villaggio, chiamato, in tutta semplicità, Flotsam.

Flotsam divenne prima un prosperoso villaggio di pesca e poi una piccola città, quando il Mare di Sangue si rivelò un perfetto punto di sosta per quelle navi che attraversavano il Mare di Sangue. La popolazione di Flotsam si è sempre dimostrata gente spiccia, e furono in molti i pirati che scelsero la città come loro quartier generale. Tuttavia, Flotsam rimase sempre una città prospera.

Poi, con la venuta degli eserciti dei draghi nel corso della Guerra delle Lance, molti dei marinai si spostarono a nord in cerca di porti migliori. Da allora, per Flotsam, le cose non fecero che peggiorare. Quando il Signore dei Draghi Toede prese il controllo della città, Flotsam iniziò a morire.

Nel corso della Guerra del Caos, i Cavalieri Scuri si impadronirono della città e, a malincuore, la consegnarono alla Signora Suprema dei Draghi Malystryx, quando il drago distrusse le terre fertili al sud. I moli, le banchine e i magazzini della prosperosa città portuale di un tempo sono stati distrutti e due nuovi moli sono stati eretti per ospitare il numero sempre minore di navi che si ferma al porto. La città di Flotsam riesce a malapena a sopravvivere.

Hillfal

Villaggio, 675

Il paese fortificato di Hillfal è una delle più importanti città dell'Ergoth del Nord. La sua posizione strategica lo pone a guardia sia delle rive scoscese del Fiume Alunatal che del vicino passo montano che attraversa i Monti Sentinella, proteggendo quest'ultimo da eventuali invasioni da parte delle tribù barbariche Ackalite dal nord.

Questa fortezza Ergothiana sovrasta le ripide scogliere lungo le rive meridionali del Fiume Alunatal. Un ponte di granito attraversa il fiume e conduce fino alle porte della fortezza, dove almeno una legione di soldati monta la guardia ad ogni momento. A sud della fortezza sorge il piccolo villaggio rurale di Hillfal.

Il villaggio ospita una sommaria raccolta di negozi, case di malcostume e arene per gladiatori. Sembra esistere esclusivamente per il piacere dei soldati di guarnigione alla fortezza. Gli abitanti che vivono all'ombra del forte sono circa cinquecento, senza contare i soldati veri e propri o i viaggiatori di passaggio che si spingono fino al villaggio.

1. **Fortezza di Hillfal.** La Fortezza di Hillfal, protetta da una cinta di mura, si erge lungo le rive dell'Alunatal. Quattro torri in pietra segnano i quattro angoli del forte e le mura, alte sei metri, sono pattugliate ad ogni momento del giorno. Il cancello principale si apre sul cortile della fortezza, che ospita la maggior parte dei soldati. Il forte all'interno delle mura può sostenere un assedio lungo anche mesi, ma a partire dallasua creazione non è ancora mai stato messo alla prova.

I soldati di Hillfal non pattugliano solo le mura della fortezza, ma svolgono anche numerosi altri compiti, dalla sorveglianza delle aree circostanti alla protezione del villaggio a sud. Alla fortezza vengono organizzati anche vari campi di addestramento, al fine di insegnare alle nuove reclute le tecniche di base del combattimento e di permettere ai veterani di affinare le proprie abilità.

2. **Pugnale Danzante.** La taverna più vecchia di Hillfal è situata nei pressi del centro del paese. Il Pugnale Danzante è il punto di ritrovo preferito per molti dei soldati nelle ore fuori servizio. La taverna è aperta a ogni ora del giorno e della notte e ha la reputazione di attirare i clienti più duri. La presenza di così tanti soldati nella zona dà loro la convinzione di essere i padroni del posto (cosa che assai spesso si rivela vera).

Berbin Tallow (umano Grr3/Ldr2; AL N), il proprietario della birreria, è molto liberale nella gestione della taverna, fintanto che viene pagato bene per voltare lo sguardo dall'altra parte. Tra i clienti più turbolenti figurano molti uomini d'affari corrotti, ladri ed ex soldati, in cerca di un modo per accaparrarsi delle paghe dei soldati più sprovveduti. Esistono molte sale sul retro di gran lunga più comode, disponibili a pagamento per incontri di natura più privata.

3. **Campo Scarlatto.** Questa arena per gladiatori, la più grande delle tre esistenti ai margini del villaggio, è situata nella zona sud. Quella che un tempo era una normale macelleria negli anni precedenti alla Guerra del Caos si è trasformata ora in un centro di intrattenimento per tutta Hillfal. Un facoltoso mandriano, noto alla maggior parte degli abitanti semplicemente col nome di "Macellaio" (umano Esp7/Grr2; AL NM) un tempo era il proprietario della macelleria e dei campi dietro al negozio, in cui faceva pascolare le sue bestie. Avendo lo spirito del giocatore d'azzardo, allestì nel retro del negozio dei combattimenti settimanali sui quali i partecipanti e gli spettatori potevano piazzare delle scommesse.

Il passatempo divenne talmente popolare tra i soldati locali che i combattimenti dovettero essere spostati nei campi, all'aperto. La fama degli scontri si diffuse rapidamente e l'intraprendente mercante abbandonò il commercio della carne, vendette le sue mandrie, costruì ai bordi del campo delle gradinate e iniziò a far pagare un biglietto d'ingresso. Il Campo Scarlatto oggi tiene dei combattimenti tutte le notti, che vanno dagli scontri tra soldati intenzionati a regolare con le mani qualche disputa personale ai prigionieri condannati che possono scegliere tra la prigionia e la lotta nell'arena. I combattimenti all'ultimo sangue sono rari, ma di tanto in tanto capitano, e a volte il Macellaio simula la morte di un combattente ingaggiando degli stranieri che simulino la loro "morte" sul campo, per poi riscuotere il loro compenso e sparire.

4. **Quercia Ombrosa.** Lungo la via principale del villaggio è situata la Locanda della Quercia Ombrosa. Davanti all'edificio rustico è ancora visibile il ceppo di una vecchia quercia, il cui legno è stato utilizzato per costruire la locanda. Una cartello appeso sopra la porta raffigura un ragazzo che dorme all'ombra di un albero verdeggiante. La Quercia Ombrosa è la più grossa locanda della zona, gestita dalla sua vecchia proprietaria, Marantha Stawert (umana Ldr3; AL N).

L'esterno dell'edificio è logoro e il legno è consumato. Gli alloggi all'interno sono leggermente migliori. Si dice che molti traffici di dubbia natura avvengano all'interno della Quercia Ombrosa, e che chi cerca qualcosa può senz'altro trovare ciò di cui ha bisogno, se è disposto a pagare il giusto prezzo.

5. **Riposo di Cayle.** Ad ovest del forte, lungo le rive del Fiume Alunatal, è possibile visitare la lussuosa locanda del Riposo di Cayle. In netto contrasto con gli altri locali del villaggio, la locanda è stata costruita personalmente da un'esperta nanica, Aunnik Feldspar (nana Esp7/Grr5; AL NB), che ha costruito ogni trave e ogni sgabello con le sue mani. Il Riposo di Cayle, un'opera di passione e di amore per l'artigianato, sembra una delle locande che sarebbe possibile incontrare nel quartiere nobiliare di Palanthas.

La locanda ha tre piani, una zona pranzo, varie camere assai comode, pavimenti lastricati ed è decorata con fiori profumati tutto l'anno. Un piccolo giardino esterno ospita l'insolita statua di un nano impegnato in una furiosa battaglia, che sembra fuori posto in un ambiente così sereno. Si dice che il nano raffigurato sia il marito di Aunnik, il misterioso "Cayle" a cui la locanda è stata dedicata, ma Aunnik non ne parla mai. I soldati del forte portano rispetto alla nana locandiera e vegliano costantemente sul posto.

Storia regionale

Prima del Cataclisma, Hillfal era un piccolo centro di sosta fondato dagli abitanti dell'Ergoth per riscuotere i pedaggi dai mercanti che giungevano con le loro carovane da Gulfport attraverso il passo montano che veniva da Solamnia. Nel corso del regno dell'Imperatore Redic I, la stazione che raccoglieva i pedaggi venne distrutta da un'orda di barbari Ackaliti. Alla fine l'Ergoth inviò i suoi soldati e pose fine alle razzie dei guerrieri, ma Hillfal era ormai un cumulo di macerie.

Nel 230 AC, l'Ergoth costruì una fortezza sulle vecchie rovine al fine di arginare le incursioni degli Ackaliti lungo i confini settentrionali. Col tempo il villaggio di Hillfal è cresciuto per soddisfare i bisogni dei soldati della fortezza. Fin dalla Guerra del Caos, i barbari hanno dato ben poco segno della

loro presenza. Si dice che siano stati quasi annientati dai wight delle ombre e che le tribù rimanenti stiano recuperando a stento le forze, piegati dalla perdita e dal ricordo dei compagni scomparsi.

Hylo

Grande città, 19.563

Hylo, fondata attorno alle macerie della prima cittadella sospesa schiantatasi al suolo, è diventata il centro più popoloso di kender sulla faccia di Ansalon. Circa ventimila kender vagano tra le colline e le foreste verdeggianti della città portuale di Hylo. La città in sé è uno sconcertante labirinto di strade e vicoli che si intrecciano attorno a un complicato ammasso di edifici e alberi di ogni tipo. In vero e proprio stile kender, gli edifici non seguono alcuno stile o struttura architettonica costante. Esistono templi costruiti usando colonne naniche, birrerie sormontate da eleganti guglie elfiche e case erette in stile Solamnico o Ergothiano antico, costruite tra i rami degli alberi più grandi.

Lungo la riva della Baia dei Mostri (chiamata così a causa del fervente desiderio dei kender di avvistarne uno, e non perché ce ne siano davvero) è situata una fila di negozi e moli in legno. Banchine di ogni forma, dimensione e colore si affacciano sulle placide acque della baia, ospitando ogni forma possibile di imbarcazione, dalle zattere Ackalite ai battelli a vapore gnomeschi.

La reggente attuale, una kender afflitta di nome Belladonna, veglia sulla sua gente dalla sua dimora tra le rovine della cittadella, chiedendosi quale sia il miglior modo per proteggerli dalle minacce del mondo esterno e pronta a fare tutto il necessario per tenere i kender al sicuro, a qualsiasi costo.

1. Palazzo Grande. Al centro di Hylo, sovrastando il resto della città, si ergono i resti della cittadella che precipitò quaggiù tremila anni fa. L'immensa struttura poggia su un'intera collina, pendendo leggermente da un lato, circa 12 gradi verso ovest. Belladonna ha fatto costruire un muro attorno alla collina, che viene considerato dagli altri kender un'ottima idea e un'occasione per delle belle gare di arrampicata.

2. Hullabaloo. Una radura al centro di un boschetto ai margini della città è il luogo preferito dai kender per le celebrazioni su grande scala. Due druide kender, Thistle e Mistle Springtoe (kender, Drd7; AL NB), vegliano sul bosco sacro, assicurandosi che la flora e la fauna locali non vengano danneggiate. Le sorelle gemelle sono le guardiane protettrici del bosco sacro. Si dice che di notte la radura risplenda di fuochi fatati che scintillano e danzano tra i partecipanti. I matrimoni e i giorni del dono della vita kender vengono celebrati quaggiù, e la musica che si leva dal boschetto può essere udita fin dagli angoli più lontani della città. Ai kender afflitti Hullabaloo non piace troppo, dal momento che offre ben poca protezione, ma le due kender druide si occupano di proteggere non solo piante e animali, ma anche i kender che entrano nel boschetto.

3. Bazar Vagante. In vero e proprio stile kender, nemmeno il mercato cittadino rimane a lungo nello stesso posto. Il Bazar Vagante è diverso da qualsiasi altro mercato su Krynn. Non esiste alcun luogo prestabilito dove tenere il mercato e dove i kender possano scambiarsi oggetti interessanti, servizi, cibo e racconti interessanti in cambio dei propri beni. Un giorno le tende colorate e gli ombrelloni di seta del Bazar Vagante potrebbero essere situati all'incrocio della Via del Vicolo Cieco e domani potrebbero essere collocati in cima alla Collina degli Scivoloni. Tutte le bancarelle del mercato sono ambulanti: la merce viene caricata su carretti a due ruote che possono essere spinti lungo le vie lastricate della città.

4. Gilda dei Trovatori. Tra le altre cose per cui Hylo è famosa, stanno i suoi Trovatori. Tutti i kender si considerano a modo loro dei trovatori, ma i kender della Gilda dei Trovatori considerano questa attività un'arte vera e propria. I kender della gilda sono per lo più anziani, kender esperti che sono sopravvissuti ai pericoli della frenesia del vagabondo e che sono tornati per raccontarlo. Hanno accumulato un gran numero di informazioni (sia veritiere che racconti da kender) a cui fanno ricorso quando serve e dispongono di un senso innato per trovare gli oggetti desiderati, frutto di una vita di esperienze. I trovatori solitamente vengono ingaggiati per localizzare oggetti che sono scomparsi o andati perduti da secoli. Molti di loro lavorano semplicemente per l'emozione della ricerca, anche se alcuni apprezzano le ricompense in denaro o in altri beni preziosi.

La Gilda dei Trovatori è in realtà un insieme di edifici più piccoli interconnessi tra solo tramite una serie di corridoi, finte porte e vicoli ciechi a misura di kender. Entrare nella gilda è tutt'altro che facile, come anche riuscire ad uscirne. I corridoi della Gilda formano un labirinto tale che si dice che un'intera famiglia di gnomi abbia come Compito della Vita l'incarico di tracciare una mappa accurata del luogo, un incarico futile quasi quanto la speranza di tracciare una mappa del Labirinto della Cittadella della Luce.

5. Mercato del Pesce Volante. La pesca è un'attività importante per molti dei kender che vivono a Hylo. Lungo i variopinti moli Hylo sono situati i Mercati dei Pesci Volanti, così chiamati per il metodo grazie al quale i kender trasferiscono i pesci dai moli a riva e sui bancali delle pescherie. I pesci di ogni tipo vengono lanciati in aria da un kender all'altro in una catena continua, andando a creare una scena quotidiana molto simile a quella di un flusso di salmoni che risalgono le cascate. I kender, mai del tutto soddisfatti dai lavori manuali, intonano spesso vivaci canzoni che scandiscono il ritmo col quale si lanciano i pesci dalle navi fino ai bancali sui cui vengono messi in vendita.

Storia regionale

Fin dal giorno in cui la cittadella volante precipitò a terra (passando dal grido di "in alto" a quello di "l'ho persa", che ha dato il nome alla città) nel 2600 PC, i kender di Hylo hanno condotto un'esistenza

relativamente pacifica. Nel 2200 PC furono annessi all'Impero dell'Ergoth, ma notarono a malapena i cambiamenti. Fu soltanto dopo 400 anni di tasse in continua ascesa e di governatori imperiali sempre più avidi e arroganti che i kender dichiararono la loro indipendenza dall'Ergoth.

Dopo il Cataclisma, molti villaggi kender furono spazzati via e invasi dalle acque quando il Mare di Sirrion sommerse le terre vicine e andò a formare lo Stretto di Algoni. Il Cataclisma lasciò il segno nella mente dei kender di Hylo. Non riuscivano a capire perché gli dei avessero punito anche loro assieme alla gente di Istar, ma nel giro di tre generazioni quei kender che non erano stati toccati direttamente dalla tragedia se ne erano già dimenticati, e nel 250 AC i kender erano già tornati alle loro vite felici e spensierate.

Nel corso della Guerra delle Lance, una piccola forza d'assalto che tentava di raggiungere i deserti meridionali venne spinta fuori rotta e atterrò a nord di Hylo. La forza d'assalto avanzò verso sud attraverso i boschi finché non giunse nei pressi di Hylo. I kender, guidati da Kronn Thistleknott, figlio di Kronin Thistleknott, sbeffeggiarono l'esercito nemico fino a spingerlo a caricare la capitale in preda alla furia cieca. Quando la forza d'assalto si spinse fin sotto la città, le forze nascoste dei kender sbucarono alle loro spalle e massacrarono gli invasori.

Dopo la Guerra del Caos, la città di Kendermore venne distrutta, mettendo in fuga migliaia di kender afflitti vero l'Ergoth del Nord e andando ad ingrossare la popolazione di Hylo. Ebbe così inizio un periodo di disordini civili, in cui i veri kender cercavano invano di capire cosa ci fosse che non andava nei loro cugini afflitti. Nel 397 AC Belladonna, una kender afflitta, prese il controllo di Hylo, dichiarando che i "veri" kender non sono in grado di difendersi in modo adeguato dalle dure realtà del mondo esterno.

Belladonna

Kender afflitta Ldr 8/Grr 2: GS 10; umanoide Piccola (kender); DV 8d6+2d10; pf 42; Iniz +4; Vel 6 m; CA 18 (contatto 14, colta alla sprovvista 14); Att +8/+3 (1d6-1/19-20, spada corta) o +15 (1/x2, *cerbottana+2*); AS Attacco furtivo +4d6; QS Eludere, scoprire trappole, percepire trappole +2), schivare prodigioso migliorato; AL N; TS Temp +5, Rifl +10, Vol +4; Altezza 1,23 m.

Abilità e talenti: Acrobazia +8, Artista della Fuga +9, Ascoltare +8, Cercare +5, Diplomazia +10, Disattivare Congegni +5, Equilibrio +10, Falsificare +6, Intimidire +4, Muoversi Silenziosamente +16, Nascondersi +16, Osservare +6, Percepire Intenzioni +6, Raccogliere Informazioni +7, Raggirare +10, Saltare +1, Scalare +5, Utilizzare Oggetti Magici +4, Valutare +7; Competenza nelle Armi Esotiche (cerbottana), Mobilità, Riflessi in Combattimento, Schivare, Tiro Preciso, Tiro Ravvicinato.

Attacco furtivo (Str): Se un ladro riesce a colpire un avversario quando questi non gode del suo bonus di Destrezza alla CA (che lo abbia o meno), o quando effettua un attacco ai fianchi, il colpo del ladro infligge +4d6 danni aggiuntivi. Se il ladro riesce a mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati. Gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova a meno di 9 metri. Utilizzando un manganello (o un sacchetto di sabbia) o un colpo senz'armi, il ladro può effettuare un attacco furtivo che infligga danni non letali invece di danni letali. Non può utilizzare un'arma che infligge danni normali per infliggere danni non letali nel corso di un attacco furtivo. Un ladro può effettuare un attacco furtivo soltanto sulle creature viventi dotate di anatomie distinguibili. Qualsiasi creatura immune ai colpi critici è analogamente immune agli attacchi furtivi. Il ladro deve anche essere in grado di vedere il bersaglio bene a sufficienza da individuare un punto vitale. Il ladro non può effettuare un attacco furtivo quando colpisce una creatura occultata o quando colpisce le gambe di una creatura i cui punti vitali sono fuori della sua portata.

Eludere (Str): Se il ladro viene sottoposto a un qualsiasi effetto che normalmente consentirebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza il ladro non subisce alcun danno.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Belladonna non può essere attaccata ai fianchi; può reagire agli avversari collocati su lati opposti come farebbe contro un singolo aggressore. Questa capacità nega la capacità di un altro ladro di effettuare un attacco furtivo quando attacca Belladonna ai fianchi, a meno che il ladro in questione non disponga di almeno quattro livelli in più rispetto ai livelli da ladro.

Scoprire trappole (Str): I ladri possono utilizzare l'abilità Cercare per individuare le trappole quando l'impresa ha una CD superiore a 20. Individuare una trappola non magica ha una CD pari almeno a 20, o superiore se è ben nascosta. Individuare una trappola magica ha una CD pari a 25 più il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla. I ladri possono utilizzare l'abilità Disattivare Congegni per disattivare le trappole magiche. Disattivare una trappola magica ha una CD pari a 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla. Se un ladro supera la CD della trappola di 10 o più con una prova di Disattivare Congegni, può studiare la trappola, capire come funziona e oltrepassarla (assieme al resto del gruppo) senza doverla disattivare.

Percepire trappole (Str): Il ladro ha un senso istintivo che lo mette in allarme nei pressi delle trappole, conferendogli un bonus di +1 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare le trappole e un bonus di schivare +1 alla CA contro gli attacchi delle trappole.

Tratti dei kender afflitti (Str): Bonus razziale di +1 a tutti i tiri salvezza; bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Rapidità di Mano, Saltare, Scalare e Scassinare Serrature.

La kender che un giorno sarebbe diventata Belladonna, in origine si chiamava Billie Juniper ed era ancora una bambina quando la Signora Suprema dei Draghi Malystryx attaccò e bruciò il suo villaggio. Belladonna fu l'unica a sopravvivere. Il trauma di vedere la sua famiglia e i suoi amici

bruciare tra le fiamme del drago segnò per sempre la sua anima, proprio come il fuoco segnò il suo corpo. L'innocenza e la gioia, le caratteristiche tipiche dei kender, scomparvero nelle fiamme. Billie Juniper divenne una kender "afflitta", amareggiata, cauta, diffidente e convinta che la vita sia una questione fin troppo seria.

Billie Juniper si fece strada fino a Hylo, assieme a molti altri kender messi in fuga dal drago. Si sforzò di reinserirsi nei ritmi di vita degli altri kender, quelli "veri", ma come molti altri kender "afflitti", non le fu possibile. I due diversi tipi di kender non riuscivano ad andare d'accordo.

Quando seppe che il Signore Supremo dei Draghi dell'Ergoth del Sud poteva costituire una minaccia a Hylo, la kender afflitta cercò di radunare un esercito stabile per proteggere la sua gente e il suo territorio. I veri kender considerarono l'idea di entrare a far parte di un esercito una novità interessante e, per un breve periodo, accettarono con entusiasmo. Poi tutte quelle esercitazioni, quei saluti e quei turni di guardia cominciarono a diventare noiosi. Abbandonarono le loro posizioni in cerca attività più divertenti, lasciando nell'esercito soltanto i kender afflitti.

Fu allora che Billie Juniper decise di cambiare il suo nome in Belladonna, un veleno letale che scelse come simbolo della sua determinazione a liberare il mondo dai Signori Supremi dei Draghi (prese anche l'abitudine di rivestire con vari veleni gli aghi delle sue cerbottane, e forse è da questa abitudine che si guadagnò il suo soprannome). Le sue abilità in combattimento e la sua autorità le procurarono il rispetto degli altri kender. Quando Hylo rischiò di essere attaccata davvero, i kender cercarono un capo che fosse in grado di comandare l'esercito e organizzare le difese della città. Convinta che il loro capo attuale, Fallana Windseed, non fosse adatta, Belladonna prese il comando.

Espulse dalla città la famiglia Windseed, che aveva governato Hylo per generazioni, suscitando la collera di tutti i Windseed e dei loro sostenitori. Belladonna iniziò a ideare un piano per agire contro i Signori Supremi dei Draghi che minacciavano Hylo, invitando sia i kender afflitti che i veri kender in cerca di avventura a unirsi a lei. All'inizio, molti kender, sia afflitti che normali, si unirono alla sua causa.

Forse la minaccia di questa forza intimidì i Signori Supremi dei Draghi, o forse i draghi avevano cose più importanti a cui badare che non massacrare altri kender, ma fatto sta che l'attacco non giunse mai e Belladonna perdette parte della sua credibilità presso i kender di Hylo. Il ritorno degli dei e la morte di Malystryx hanno ulteriormente indebolito la sua autorità. Molti kender, sia quelli afflitti che quelli veri, si trovano a disagio sotto il suo governo aspro e rigido. Belladonna è ancora al comando di Hylo, ma conservare il comando si sta rivelando estremamente difficile per lei.

Kalaman

Grande paese, 3.541

La città portuale di Kalaman, situata lungo la costa settentrionale e ad est delle distese deserti-che delle Sabbie Blu, sta lentamente tornando alla vita. Lo spirito operoso che animava la città degli artigiani e dei mercanti per eccellenza venne piegato negli anni che seguirono alla Guerra del Caos. L'occupazione della città da parte dei Cavalieri di Takhisis e la successiva schiavitù di buona parte della popolazione maschile poco prima della Guerra del Caos avevano fatto di Kalaman una città morente. A peggiorare le cose, il perpetuo crepuscolo di Nightlund si era esteso fino ad inglobare la città, soffocando i raccolti più fertili e portando con sé voci e apparizioni di non morti che vagavano per la terra e il mare. La città, un tempo frenetica, iniziò a collassare su se stessa, ammantata da un velo sinistro.

Ora, tuttavia, Kalaman è una città in festa. Il sole splende non solo su Kalaman, ma anche sull'intera regione di Nightlund. La vita è ritornata nella città ridente di un tempo. Invece del cielo grigio dell'eterno crepuscolo, la città è ora ammantata di colori sgargianti, man mano che i suoi abitanti si riscuotono dall'oscurità e dalla desolazione esprimendo la loro gioia e il loro sollievo. Le strade sono decorate di bandiere appese alle finestre. Le vie sono state ripulite, nuovi giardini vengono piantati e i lavori di ricostruzione fervono.

Lord Genton (umano, Grr12; AL LN), l'attuale governatore ed ex comandante della milizia di Kalaman, ha dato il via a una campagna per richiamare di nuovo la gente a Kalaman. Con l'aiuto di un consiglio dei maestri delle gilde animato da nuovo vigore, Kalaman torna ad aprire nuove attività e a radunare guerrieri capaci per rafforzare la guardia cittadina. Le pattuglie marittime hanno ripreso a sorvegliare il porto, allontanando i pirati che avevano controllato il tratto di mare fuori da Kalaman per molti anni.

1. Castello Kalaman. Il centro cittadino è dominato da una delle più belle costruzioni esistenti nel nord di Ansalon, Castello Kalaman. Furono gli stessi architetti e costruttori che avevano creato i più grandi palazzi dei mercanti nei sontuosi giorni della potenza di Istar a progettare il castello. Il castello fa sfoggio di ampi parapetti, eleganti mura merlate ed esili guglie dorate che si slanciano verso il cielo. Il castello risplende come una luce nel mezzo di una città composta per lo più da grigi edifici di pietra.

2. Mercato Scoperto. Nei giorni in cui la potenza di Kalaman era al suo apice, il Mercato Scoperto era considerato una delle più grandi attrazioni del nord. Era gremito di bancarelle colorate e tende contenenti merci dalla provenienza più disparata. Vi si potevano acquistare mappe, spezie esotiche, gioielli, tessuti, cibo, bestiame e perfino oggetti curiosi recuperati da rovine lontane e pericolose. Negozi che offrivano i sevizi più disparati, dai fabbri alle terme, affollavano le vie del mercato.

Ora, tuttavia, il mercato e la sua zona circostante sono ben lontani dai giorni prosperosi di un tempo. Al momento, per lo più, il mercato è popolato dai contadini dei villaggi vicini in cerca di acquirenti per i loro raccolti o da qualche mercante di passaggio desideroso di piazzare la sua merce. Il Giorno del Mercato, che non si era più tenuto per molti anni, viene ora indetto una

volta alla settimana, con la speranza di poterlo presto portare a tre giorni alla settimana. Molti dei negozi abbandonati lungo le strade trovano ora dei nuovi proprietari, disposti a investire sul promettente futuro di Kalaman.

3. Mappe di Mer-Kane. Le Mappe di Mer-Kane, una delle rivendite più longeve di Kalaman, si occupa di tracciare e vendere mappe fin dai giorni precedenti al Cataclisma. Questo negozio, specializzato in cartografia e situato nel quartiere degli affari, ai margini del Mercato Scoperto, dispone di una vasta raccolta di mappe, sia dei dintorni che dei luoghi più lontani, piante delle torri e degli edifici più famosi, illustrazioni di catene montuose e di città antiche, mappe nautiche e altre varie registrazioni e diagrammi. Il negozio è forse un po' sovraccarico, ma ben curato. Le pareti e perfino i soffitti sono ricoperti di mappe raffiguranti territori da tutto Ansalon. Shala Mer-Kane (umana Ldr6; AL NB), l'attuale proprietario, ha ereditato il negozio da suo padre. Ha un debole per i kender, una predilezione che suo padre non condivideva affatto.

Chi conosce la famiglia Mer-Kane sa che sono maestri di calligrafia e cartografia. Di tanto in tanto si sono anche prestati a qualche falsificazione, per il giusto committente o per una causa meritevole.

4. Porto di Kalaman. Il porto di Kalaman è stato ideato per ospitare navi di ogni stile e dimensione. I moli sono separati l'uno dall'altro e si allungano per molti metri verso la baia per permettere l'attracco di più navi simultaneamente. Soltanto i più grossi galeoni da guerra avrebbero problemi a trovare posto tra le molte file di moli e banchine. La baia del porto è collocata tra due enormi speroni rocciosi. Alla fine di ogni promontorio, su entrambi i lati della baia, si ergono due fari che vengono accesi di notte per condurre le navi verso l'insenatura.

Oltre i moli, lungo la riva, dove i marinai si aspetterebbero di trovare taverne di bassa lega e case di malcostume, sono visibili soltanto magazzini in pietra grigia. I mercanti di Istar che fondarono Kalaman decisero di assicurarsi che ai beni trasportati venisse sempre data la precedenza in questo porto. Ora è in corso lo sgombero dei magazzini dai ladri e dai derelitti che vi si rifugiavano, al fine di fare spazio per nuovi affari.

5. Emporio della Sirena di Smeraldo. Subito dietro al quartiere dei magazzini è situato un famoso negozio di proprietà di Amroh Oakseed (elfo Mar25; AL CB), un elfo Qualinesti, Il vecchio elfo è stato un marinaio fin dai tempi del Cataclisma e si è stabilito a Kalaman, che considerava la sua casa lontano da casa. È un provetto conoscitore di tutto ciò che c'è da sapere sulle navi e sulla navigazione. È in grado di predire in che direzione soffierà il vento, e quanto a lungo sarà possibile sfruttarlo. Un incidente in mare ha privato l'elfo di un braccio e così Amroh ha deciso di impiegare i suoi risparmi per aprire un emporio marittimo.

La Sirena di Smeraldo fa sfoggio di una contorta *sirena dalle vaghe fattezze elfiche, sedu-*
ta su una roccia. All'interno, il negozio è fornito di qualsiasi strumento necessario per la navigazione: corde, vele, caviglie, arpioni, ferri da calafataggio e varie provviste di altro genere necessarie per la costruzione di una nave. I prezzi di Amroh sono onesti, e in cambio di alcune monete aggiuntive è in grado di rimediare un passaggio per qualsiasi gruppo bisognoso di affrontare un viaggio in mare in compagnia di un capitano e un equipaggio affidabile.

Storia regionale

Trecento anni prima del Cataclisma, Kalaman era poco più di un semplice villaggio di pescatori. La sua posizione attirò l'attenzione di un gruppo di facoltosi mercanti di Istar in cerca di un punto dove far crescere una nuova città portuale che avrebbe facilitato l'accesso alle terre di Knightlund e di Solamnia. Col tempo, la città di Kalaman crebbe fino a diventare una delle più grandi città portuali di Ansalon. Dopo la caduta di Istar, la venuta del Cataclisma e il velo perenne di tenebra che scese sulla regione ribattezzata Nightlund, il commercio di Kalaman cadde gradualmente in declino, finché non fu Palanthas a diventare il porto principale del nord. Nonostante il declino, Kalaman rimase una città forte e conservò abbastanza attività commerciali da mantenere se stessa e i suoi cittadini.

Kalaman cadde nel corso della Guerra delle Lance, e purtroppo fu la prima città a sperimentare la potenza delle cittadelle volanti della Regina delle Tenebre in guerra. Alla fine le forze di Whitestone liberarono Kalaman, ma non prima che la città avesse subito ingenti danni. Ma la città degli artigiani e dei costruttori non si lasciò scoraggiare dalla distruzione subita: gli abitanti riportarono rapidamente la città alla sua potenza... appena in tempo per la venuta di un secondo Cataclisma.

Nel corso dell'Estate di Fuoco, i Cavalieri di Takhisis conquistarono Kalaman e la città pagò un caro prezzo. Molti degli uomini di Kalaman vennero deportati per essere utilizzati come schiavi, e altri ancora fuggirono. E così la città rimase quasi priva di difese nel corso della Guerra del Caos. Fu un generale della milizia di Kalaman a radunare gli uomini rimanenti e a combattere al fianco delle forze di occupazione per difendere la città. Dopo il combattimento, la milizia riuscì a scacciare i cavalieri.

Poi fu la tenebra di Nightlund a giungere, che si allungò fino alla città avvolgendola in un crepuscolo eterno. Dopo quasi trent'anni di opprimente oscurità e di lotte con le legioni dei non morti vaganti, Kalaman rimase praticamente disabitata. La piccola percentuale di nobili e di reggenti di Kalaman abbandonò la città, lasciandola nelle mani delle guardie cittadine. I maestri delle gilde e i mercanti rimanenti di Kalaman restarono in città e perseverarono anche in quei tempi bui.

Ora sono stati ricompensati. Alla fine della Guerra delle Anime, il crepuscolo è stato allontanato e il ritorno degli dei ha portato alle gente di Kalaman la speranza di vedere di nuovo la loro città rinascere. La gente sta già tornando in

massa alla città, e alcuni tornano addirittura ad abitare nelle dimore che avevano abbandonato, mentre altri cercano invece nuove opportunità.

Khuri-Khan

Grande città, 22.424

Ad est delle Montagne Khalkist si estende un'arida distesa sabbiosa abitata dagli orgogliosi nomadi di Khur. Attorno alla più grande oasi della regione sorge la grande Città delle Sabbie, Khuri-Khan. La capitale del Khur risplende come un gioiello incastonato nella sabbia al centro di una distesa sconfinata, punteggiata soltanto da qualche sporadico insediamento e città delle tribù di Khur.

La grande città, cinta da mura, è un misto di edifici squadrati di mattoni rossastri smaltati e solide torri circolari sormontate da cupole dorate. Le sue strade strette e contorte sono affollate di venditori ambulanti, guerrieri tribali, mercanti, mendicanti e donne velate che si affrettano da un posto all'altro all'ombra delle palme da datteri che decorano le strade.

Purtroppo, Khuri-Khan è una città in decadenza. Alcune zone della città sono in rovina e quello che un tempo era il grande palazzo del Khan è stato danneggiato in più punti. La distruzione provocata da decenni di occupazione da parte dell'Armata dei Draghi Verdi a seguito della Guerra delle Lance, dagli attacchi dei draghi di fuoco nel corso della Guerra del Caos e gli assalti di Malystryx e dei suoi servitori ha lasciato la città in macerie. La notizia della morte della Signora Suprema dei Draghi è stata accolta con intere giornate di festeggiamenti a Khuri-Khan e la città è in preda all'euforia.

1. Khuri yl Nor. Khuri yl Nor, noto anche come il Palazzo del Sole Calante, si erge sulla più alta collina situata al centro della città. I mattoni dorati smaltati della struttura risplendono di una luce innaturale che cambia da una tonalità di arancione a una di rosa quando i raggi del tramonto si riflettono sul palazzo. L'insieme delle eleganti porte arcuate decorate di mosaici in ceramica e delle finestre di vetro scintillante erano una vista mozzafiato.

Ora, tuttavia, il luogo è abbandonato e ridotto in rovina. Numerosi attacchi da parte di Malystryx hanno gravemente danneggiato il palazzo. Gli opulenti cancelli che circondavano l'edificio sono stati sbarrati e bloccati e le guardie cittadine di tanto in tanto pattugliano il palazzo per scacciare i ladri e i senzatetto.

La famiglia reale dei Khur vive in un vasto complesso di abitazioni e torri nei pressi del palazzo. Ironicamente, il complesso è decorato con i simboli di un drago, il simbolo dei Khur. Nei mesi successivi alla Guerra delle Anime, la famiglia reale ha dato il via alle riparazioni del palazzo nella speranza di riportare la dimora e la città alla gloria di un tempo.

2. Grande Souk. Il Grande Souk è il più grande mercato di Ansalon. Copre un'area di oltre due chilometri quadrati, gremita di vicoli, stretti massaggi e vie sinuose che attraversano il Grande Souk. Le strade sono colme fino all'inverosimile di tessuti, tappeti, spezie, carne, olive, selle, manufatti in cuoio, in ferro e vestiti. Il mercato risuona delle voci dei mercanti, dei mendicanti e dei banditori che cercano di richiamare l'attenzione dei clienti e nell'aria si respira odore di carne arrosto e di incenso.

Le usanze di quaggiù sono assai diverse da quelle del resto di Ansalon. I mercanti vanno assai orgogliosi dei loro prodotti, e si offendono al minimo accenno di insulto. Questo non significa che le contrattazioni siano vietate. Anzi, tutti si aspettano che il prezzo di partenza di un articolo sia almeno pari al triplo del suo prezzo effettivo. I mercanti del Khur hanno modi appariscenti, sono famosi per la loro parlantina e per gesticolare ampiamente quando conducono una trattativa. Quando devono discutere con i clienti, alcuni dei negozi migliori offrono una tazza di kefre forte e nero, una bevanda ricavata dalla dura corteccia degli arbusti che crescono nel deserto, servita in una tazza d'argento e con dei dolcetti al miele da intingere.

3. Viale dei Templi. Il popolo di Khur adora delle manifestazioni particolari degli dei e non riconosce quelle del mondo esterno. Credono che gli dei degli stranieri siano divinità minori nel grande pantheon celeste. Numerosi templi dedicati alle versioni degli dei del Khur sono situati lungo un quartiere noto come il Viale del Templi. Il più grande e il più maestoso di tutti i templi è quello di Kargath il Guerriero. Si dice che i Khur considerino Kargath un aspetto neutrale di Kiri-Jolith. Ammirano il coraggio e il valore del dio, ma non necessariamente il rispetto della legalità che i Solamnici associano ad esso. Esiste un tempio dedicato a Rakaris il Cacciatore, i cui sacerdoti dalle vesti blu e verdi insegnano l'arte della caccia e la necessità di preservare l'equilibrio della natura. Gli studiosi pensano che Rakaris potrebbe essere un altro aspetto di Chislev o di Habbakuk.

Esiste un piccolo santuario dedicato a Torghan il Vendicatore (probabilmente Sargonnas), che sta radunando un discreto numero di seguaci. Dopo la Guerra delle Anime, Torghan ha visto crescere i suoi seguaci presso i Khur. La tribù ha un animo vendicativo ed è sempre pronta ad agire contro qualsiasi tribù che si metta sulla loro strada, ora che Malystryx è scomparsa e che hanno di nuovo l'opportunità di accumulare potenza.

L'ultimo tempio è separato da tutti gli altri per vari motivi. Il Santuario di Elir-Sana, l'unico tempio costruito in puro marmo bianco, brilla come una diamante nella sabbia, circondato dagli edifici in pietra arenaria del resto della città. Le sue eleganti decorazioni e le sue colonne rivelano la mano dei nani nella costruzione. Ma, cosa ancora più strana, soltanto le donne hanno diritto ad accedere al tempio. Le seguaci di Elir-Sana, la "Figlia del Padre del Cielo", si prendono cura della sola sezione "riservata alle donne" nella città. Le abilità curative di Elir-Sana sono leggendarie, e le sue sacerdotesse vestite di bianco, dopo la famiglia reale, sono le figure più rispettate della città.

4. Akhur et Nor. Una forma ufficiale di istruzione è un concetto relativamente nuovo per la

città di Khuri-Khan: avere un centro ufficiale di apprendimento non è mai stata un'esigenza per le tribù di nomadi. Ognuno apprende quello che deve apprendere dagli anziani, tramandando le conoscenze necessarie di generazione in generazione. Tuttavia, quando la città venne fondata, in seguito al Cataclisma, la tribù raccolse un viandante, trovato in punto di morte nelle distese desertiche. Il viandante venne portato a Khuri-Khan, dove rimase affascinato dalla cultura del luogo. Volendo ripagare il suo debito, fondò Akhur et Nor, un'accademia di apprendimento conosciuta come l'Accademia del Sole Nascente.

Lo studioso convinse il Khan dell'importanza delle parole pronunciate e del potere racchiuso in quelle scritte. Furono pochi i Khur a frequentare l'accademia, ma a tutt'oggi, le porte dell'accademia sono aperte a coloro che desiderano apprendere e migliorare se stessi. Versando una piccola quota mensile, gli allievi imparano a leggere, a scrivere, a far di conto e a conoscere le virtù morali dei Khur. Un piccolo gruppo di scriba, bardi e veggenti del Khur ha completato i propri studi proprio in questa accademia.

5. Stallone Assetato. Lungo una delle più frenetiche vie del Grande Souk è situata una taverna assai popolare tra i mercanti che fanno visita al Khuri-Khan. Lo Stallone Assetato è simile a molte altre taverne sparse per il Grande Souk. È costruita in blocchi di pietra arenaria smaltata e incastrata tra due altri negozi lungo la facciata di una piazza. Sopra la porta è appesa un'insegna che raffigura una testa di cavallo e un boccale di sidro.

L'interno dello Stallone Assetato è sempre fumoso e buio. Nell'aria risuonano le note armoniose del pungi, uno strumento musicale assai popolare nel Khur, fatto di canne e di legno. Danzatrici esotiche avvolte in drappi di seta e dal volto coperto danzano in giro per la stanza, mettendo in mostra il loro ventre ingioiellato e muovendosi al ritmo ipnotico della musica. Allo Stallone Assetato non è consentito l'accesso alle donne, che vengono fermate all'entrata e invitate a uscire.

6. Bazar di Cavalli. Al di fuori delle mura cittadine, ad ovest della città, è situato il più grande Bazar di Cavalli di Ansalon. Cavalieri provenienti da varie tribù giungono qui ogni giorno per vendere e scambiare cavalli o in cerca di stalloni adatti per l'accoppiamento. I mercanti conoscono il nome, la storia e il lignaggio di ogni cavallo posseduto. Il Bazar dei Cavalli è uno dei luoghi più affollati del Khuri-Khan.

Storia regionale

In seguito al Cataclisma, i nomadi e i barbari dispersi per le distese desertiche ad ovest delle Montagne Khalkist si radunarono al seguito di un unico capo chiamato Keja. Questo capo delle tribù del Khur radunò tutto il suo popolo sotto un unico Khanato. Fu in questo periodo che sorse la città di Khuri-Khan. Una generazione più tardi, in seguito alla morte di Keja, il Khanato tornò a dividersi in varie tribù separate. Ogni tribù seguì uno dei sette figli di Keja. Il figlio maggiore, Garmac, continuò a governare dalla città di Khuri-Khan, guadagnandosi il disprezzo della maggior parte dei suoi fratelli, che credevano che le tribù dovessero fare ritorno alla loro tradizione nomadica.

Isolate dal mondo esterno, le tribù del Khur, di nuovo separate, reclamarono ognuna una parte di territorio e si fecero guerra tra loro per varie generazioni. Nel corso della Guerra delle Lance, la tribù dei Khur venne avvicinata dal Signore dei Draghi Ariakas, che sperava di poter convincere i feroci guerrieri del deserto ad unirsi alle Armate dei Draghi. I Khur, in cerca di qualcosa che desse loro la vittoria contro le altre tribù vicine, accettarono l'alleanza, concedendo alle truppe dell'Armata dei Draghi Verdi di insediarsi presso di loro. Purtroppo, le truppe assunsero il controllo della città e iniziarono ad accaparrarsi tutte le riserve d'acqua della zona per dissetare i loro draghi.

Salah, uno dei guerrieri più potenti della tribù dei Khur, si fece avanti per prendere il posto del Signore dei Draghi che era stato giustiziato per non essere riuscito a soggiogare le fiere e possenti tribù del deserto. Nominatosi Salah-Khan, si impadronì del potere in tutta la regione per vendicarsi dei secoli di disprezzo che le altre tribù avevano dimostrato nei confronti dei potenti Khur. Questa alterazione degli equilibri di potere fece di Khuri-Khan la capitale della regione, e da allora viene considerata il centro di potere principale della zona.

Nel corso della Guerra del Caos, numerosi draghi di fuoco emersi dai Signori del Fato si addentrarono nelle distese desertiche, distruggendo tutto ciò che incontravano sul loro cammino. In seguito, appena tre anni dopo la scomparsa delle lune, Malystryx attaccò la città, devastando il palazzo e reclamando tutto il Khur per sé. Dopo la morte della Signora Suprema dei Draghi, Sahim (umano Bbr9; AL N), il primogenito di Salah, ha stretto un'alleanza tra la tribù dei Khur e Neraka, in cerca di nuove forze che lo sostengano contro le altre tribù della regione.

Lacynos (Nethosak)

Grande città, 20.457

La storia della città di Lacynos, o "Nethosak" in Kothiano, ha inizio nell'anno 2485 PC, anno in cui l'Imperatore Makel "Flagello degli Ogre" nominò ufficialmente Lacynos la capitale permanente dei regni di Kothas e Mithas.

La popolazione di Lacynos è composta da varie migliaia di minotauri, da una quantità pari alla metà di pirati umani e da un gran numero di schiavi. La maggior parte degli schiavi è umana, sebbene i minotauri di tanto in tanto abbiano schiavizzato anche elfi, nani e perfino ogre.

Le vie cittadine di Lacynos sono ricoperte di polvere, che si trasforma rapidamente in fango quando cade la pioggia. Le case di Lacynos sono rozzi edifici di pietra, molto più grandi di quelli che è possibile trovare nell'Ergoth del Sud, ripartiti in appartamenti. Le scale vengono collocate solitamente fuori dall'edificio invece che all'interno, e delle aperture quadrate nel tetto servono per entrare e uscire. A Lacynos esistono anche vari edifici in pietra, che i nani definisco-

no "trascurabili" (a differenza dei minotauri, che ne vanno fieri). Le dimore dei nobili di Lacynos sono fatte in marmo e in pietra, e anche le strade che conducono ad esse sono lastricate in marmo, invece di essere in terra battuta come in tutto il resto di Lacynos.

La città può vantare una lunga storia, risalente alla sua fondazione, precedente all'anno 2485 PC. Da allora, Lacynos ha sempre ospitato gli imperatori dei due regni gemelli. Il suo colosseo è stato ricostruito più volte, e man mano che una versione migliore ne veniva costruita, quella precedente veniva abbattuta.

Lacynos è stato l'epicentro del peggior terremoto della storia dei minotauri nel 1772 PC, in cui le colline circostanti franarono sulla comunità e anche i più solidi edifici vennero rasi al suolo. La grande arena dell'Imperatore Tremoc crollò, uccidendo migliaia di spettatori che la affollavano in attesa dei giochi.

Le forze di Istar conquistarono Lacynos nel 1543 PC, data in cui anche l'imperatore venne ucciso. Molti minotauri vennero riportati a Istar in catene. Vennero in seguito rilasciati in cambio degli Istariani catturati a Morthosak. Lacynos venne di nuovo conquistata da Istar attorno al 93 PC, dopo la Proclamazione della Virtù Manifesta. Lacynos si liberò dal controllo di Istar soltanto quando il Cataclisma separò le terre dei minotauri dal corpo centrale di Ansalon. Lacynos divenne allora una città portuale, al riparo dal Maelstrom grazie alla presenza della Baia Cornuta.

Chot Es-Kalin divenne imperatore e assunse il controllo dell'impero nel decennio che precedette la Guerra delle Lance, e il suo regno durò fino a poco tempo prima della Guerra delle Anime. Chot espanse i confini dell'impero e inglobò diverse nuove colonie. I piani di Chot furono ostacolati dalla Guerra del Caos, quando dalle profondità del Mare di Sangue emersero i Magori, che invasero i territori di Mithas, Lacynos compresa. Anche se i minotauri riuscirono a resistere, perdettero circa la metà della popolazione.

Alla fine Chot diventò vecchio e grasso, e il suo regno cedette alla corruzione. Si concedeva lussi che nessun altro imperatore dei minotauri si era mai concesso. Tutti i suoi sfidanti venivano sconfitti, anche se più giovani e in forma migliore, sebbene per tutto l'impero circolassero voci (messe subito a tacere) che parlavano di veleno e sfide truccate.

Subito prima della Guerra delle Anime, un colpo di stato condotto dal generale Hotak de-Droka (minotauro Grr9/Tattico leggendario 6) provocò la morte di Chot Es-Kalin e la distruzione del Casato Kalin. L'attenzione di Hotak ora si è volta verso Ansalon, e l'impero dei minotauri si prepara all'invasione. La sovranità sull'impero, un tempo decisa attraverso sfide da tenersi nei Giochi del Circo, viene ora tramandata per successione. Il potere di Hotak, affiancato da sua moglie, una sacerdotessa degli Antenati, è supremo.

1. Spartiacque. Una solida barriera di pietra si affaccia sull'acqua da entrambi i lati del porto. Lo spartiacque è largo 12 metri in cima e 18 metri al livello dell'acqua. La roccia si innalza a circa 3 metri sul livello dell'acqua. In caso di piccole tempeste o di temporali particolarmente violenti, rimanere in piedi sullo spartiacque può rivelarsi difficoltoso.

2. Porto. Il porto è sempre frequentato dal almeno una dozzina di navi, che comprendono galere da guerra corazzate dei minotauri e navi pirata più leggere e più agili. Anche una piccola flotta di battelli da pesca usa il porto come attracco principale. Le acque del porto sono torbide e marroni, ed emanano un orribile fetore. Lungo il porto galleggiano rifiuti di ogni tipo: frammenti di legname, barili, scarichi fognari e, di tanto in tanto, un cadavere.

3. Mura cittadine. Un solido muro di pietra, alto 9 metri e spesso 3, circonda la città di Lacynos. In realtà il muro non è strettamente necessario per le difese, dal momento che eventuali minacce giungerebbero obbligatoriamente dal mare. Tuttavia, alcuni vecchi capitribù minotauri decisero che Lacynos doveva avere una cinta muraria, essendo dotati in abbondanza sia di schiavi che di pietre che non avevano un uso preciso. La cima delle mura è protetta verso il lato esterno da una barricata alta un metro e mezzo che corre per tutta la lunghezza delle mura. Nessuna balaustra è invece presente lungo il lato interno. Scale di legno scendono dal lato interno delle mura fino alle vie cittadine a intervalli di circa 30 metri. In tre punti, lungo le mura si aprono dei pesanti cancelli in legno, che vengono tenuti aperti dall'alba al tramonto. I cancelli vengono chiusi di notte, e possono essere aperti solo da un ordine dell'Imperatore in persona.

4. Torri. Lungo le mura cittadine sono collocate varie torri, due delle quali sorvegliano gli ingressi agli spartiacque. Le torri si ergono al di sopra delle mura (o degli spartiacque) per circa 12 metri. Ogni torre dispone di una porta di legno a livello del terreno. Le torri sono a pianta circolare, e contengono all'interno una scala a chiocciola che conduce fino a una piattaforma a livello del tetto, con una botola che può essere aperta per accedere alla cima della torre vera e propria. Una balaustra alta un metro e mezzo circonda la piattaforma esterna in cima alla torre. Ognuna delle sei torri adiacenti al porto ospita un grosso faro, composto da una lanterna ad olio circondata da una serie di specchi. Ogni faro proietta un fascio conico di luce.

5. Piazze del mercato. Le piazze del mercato sono le aree più affollate di Lacynos durante il giorno. I quartieri del mercato emanano un forte odore di pesce, la merce più diffusa sui banchi di vendita. È possibile trovare sui bancali delle pescherie pesce affumicato, pesce salato e pesce fresco (e anche non troppo fresco). Sono disponibili anche altri tipi di merce comune, come ad esempio lana, armature (specialmente in cuoio), scudi e gioielli. I minotauri prediligono in special modo i gioielli in argento, e tra la grande quantità di bigiotteria senza valore è spesso possibile scoprire dei prezzi di manifattura pregiata. I prezzi di mercato sono solitamente pari a quattro volte il valore di base. Tuttavia, le contrattazioni sono pressoché d'obbligo, e coloro che non effettuano nemmeno un tentativo di abbassare il prezzo ven-

gono guardati con disprezzo dai negozianti. Ogni piazza del mercato è una distesa aperta di terra fangosa, ricoperta da un ammasso caotico di bancarelle, tende e carri. Le piazze non sono mai gremite, nemmeno durante il giorno, ma i minotauri e gli schiavi che le frequentano sono comunque numerosi. Di notte le bancarelle vengono chiuse e la piazza del mercato si fa deserta, fatta eccezione per i minotauri di guardia che pattugliano l'area e che proteggono le merci dei negozianti.

6. Cantieri navali. L'attività ai cantieri navali si fa di giorno in giorno più frenetica, man mano che i minotauri si preparano all'invasione di Ansalon. In questi cantieri molte galere da guerra sono in costruzione ad ogni momento. Il legname viene accatastato in grosse pile sui moli nei pressi del cantiere. Il generale Hotak de-Droka ha dato ordine che i lavori procedano senza alcuna sosta. Di notte, i cantieri vengono illuminati da una schiera di torce. Circa 200 schiavi umani lavorano a queste navi, comandati da una dozzina di supervisori minotauri, tutti armati di una frusta spinata. La disciplina è brutale, e qualsiasi umano che fallisca il compito assegnatogli viene frustato a morte e gettato nel porto come punizione per la sua debolezza.

7. Palazzo dell'Imperatore. Il Palazzo dell'Imperatore è il più imponente edificio di Lacynos. Il palazzo venne costruito dall'Imperatore Makel "Flagello degli Ogre" attorno al 2485 PC. Ogni Imperatore ha aggiunto nuove sale al palazzo, trasformandolo in qualcosa di più simile a una serie di piccoli edifici collegati tra loro in modo sommario. Un muro di mattoni alto sei metri con una fila di spunzoni metallici sulla cima circonda il palazzo. Le mura della Grande Sala del palazzo sono decorate da colonne di marmo, dietro le quali sono appesi stendardi di seta e arazzi di lana. La sala è sgombra da qualsiasi tipo di mobilia, fatta eccezione per il maestoso trono in legno di quercia. Due porte di cristallo, nascoste dietro una fila di arazzi, conducono al lussureggiante giardino esterno, circondato da un altro muro di mattoni alto 6 metri (senza spunzoni o altre barriere). Il palazzo è composto da un gran numero di camere utilizzate per le funzioni più disparate, dalle cucine agli alloggi privati dell'Imperatore. Esiste anche un livello sotterraneo. Il palazzo è protetto dal corpo delle Guardie Imperiali, la cui fedeltà all'Imperatore è assoluta.

8. Piazza centrale. Quest'area è fondamentalmente la stessa area in cui l'Imperatore Chot Es-Kalin tenne il suo discorso di incoronazione quando divenne imperatore. Un tempo al centro della piazza si ergeva una gigantesca statua di Chot. Dopo il recente colpo di stato, la statua è stata abbattuta e distrutta. Il resto della piazza è rivestito in marmo, con un cerchio di seggi in marmo che guardava verso il punto dove sorgeva un tempo la statua. Al suo posto è ora in costruzione una statua del nuovo imperatore.

9. Fossa degli schiavi. Questa profonda fossa nel terreno viene usata come recinto per i molti schiavi di Lacynos, ed è situata al di fuori della città vera e propria. I lati della fossa sono erti oltre 30 metri, e sono stati scavati nella terra soffice e friabile. Scalare le pareti è pressoché impossibile. Nelle ore notturne, la fossa ospita fino a settecento schiavi, che scendono a duecento nelle ore diurne, quando gli altri vengono portati a lavorare in città. Ogni mattino, otto minotauri di guardia vengono a prelevare gli schiavi per portarli in città. Quaranta guardie aggiuntive, assegnate stabilmente a sorvegliare gli schiavi alla fossa, aiutano queste guardie a mantenere l'ordine. Al tramonto, avviene la procedura inversa. Le guardie alla fossa hanno eretto un avamposto ai piedi della rampa dove sono situati dieci minotauri, mentre le altre trenta si dispongono attorno ai margini della fossa. In caso di rivolte, i minotauri possono provocare il cedimento di varie mura di sostegno che faranno crollare sulla rampa tonnellate di terra, seppellendo eventuali schiavi che tentino di caricare verso l'uscita. Di recente, molti elfi Silvanesti sono stati condotti nella fossa ad ingrossare le fila degli schiavi.

10. Colosseo. Il Colosseo è stato completamente ricostruito, ed è stato progettato ispirandosi al glorioso Colosseo che si ergeva nello stesso punto nei giorni precedenti al Cataclisma. La funzione primaria del Colosseo è quella di ospitare i Giochi, nel corso dei quali i guerrieri minotauri e gli altri schiavi combattono tra loro e contro altre varie creature in cerca di gloria. Nei giochi vengono usati vari tipi di mostri: manticore, ogre, kyrie, draconici, progenie di drago e anche un'idra (molto amata dagli spettatori). Il fondo dell'arena è una superficie di terra compatta, circondata da tutti i lati da una parete di pietra liscia alta 6 metri. L'arena è circondata da gradinate e da palchi riservati ai minotauri più importanti.

11. Fosse del Destino. A volte i giochi dell'arena vengono trasferiti alla Fosse del Destino, nel caso in cui un prigioniero speciale debba essere giustiziato o in cui l'imperatore decida di concedere ai suoi sudditi di assistere a uno spettacolo particolarmente crudele. A est delle fosse si apre un grande anfiteatro. L'anfiteatro può ospitare un buon numero di spettatori, anche se non ha la stessa capacità dell'arena. Le Fosse del Destino sono in pratica una profonda conca, resa rovente da una profonda sorgente geotermica. Il fondo della conca è costituito da uno strato di lava più o meno solidificata. Un flusso di roccia liquida infuocata scorre là dove la crosta di lava si è infranta. A un'altezza di circa 12 metri dalla lava spuntano isole di roccia nera, collegate da una serie di ponti ampi 6 metri, ma senza alcuna ringhiera laterale. I ponti si allungano al di sopra dei fiumi di lava, quindi chi cade da uno dei ponti va incontro a morte certa. Lo stesso calore emanato dalla lava ha a volte effetti estremamente debilitanti. Spesso gli schiavi vengono lasciati su una delle isole, e viene concesso loro un minuto per attraversare il ponte che conduce verso un'altra isola. Solitamente uno dei mostri dell'arena viene sguinzagliato dietro allo sventurato che corre sul ponte. L'inseguimento che ne segue solitamente si conclude con la morte dello schiavo.

12. Tempio degli Antenati. Dopo il "sacrificio" di Sargonnas contro il Caos nel corso della Guerra del Caos, il grande tempio in marmo di Sargas venne convertito nel Tempio degli Antenati. Il tempio ospita ora sacerdoti e sacerdotesse minotauri che seguono le vie dei loro antichi progeni-

tori. Gli spiriti degli antenati, a loro volta, concedono vari poteri al loro clericato. La Signora Nephperra (minotaura Mis15; AL LM) è la Gran Sacerdotessa del culto degli Antenati, e dispone di alloggi privati all'interno del tempio. Con il ritorno di Sargas si sono verificati vari scontri tra i seguaci del culto degli Antenati e coloro che sono fedeli al Dio della Vendetta.

13. Santuari di Kiri-Jolith. Anche se Sargonnas è il dio principale adorato dai minotauri, anche Kiri-Jolith gode di un suo seguito. Esistono vari piccoli santuari dedicati a Kiri-Jolith disseminati per tutta Lacynos, anche se molti di essi sono caduti in rovina dai tempi della Guerra del Caos. Soltanto un santuario continua ad essere curato, anche se nessuno sa dire chi sia ad occuparsene.

Generale Hotak de-Droka

Minotauro Grr9/Tattico leggendario 6: GS 15; DV 9d10+36 (Grr) più 6d8+24 (Tattico leggendario); pf 137; Iniz +6; Vel 9 m; CA 26 (contatto 14, colto alla sprovvista 24); Att +20/+15/+10 mischia (1d10+13 più ferimento, 17-20/x2, *spada bastarda affilata del ferimento*); AS ispirare coraggio (+3, 3 volte al giorno), attacco naturale; QS dirigere truppe, marcia forzata, ispirare coraggio, bonus di autorità (+3), rincuorare truppe, nemico in rotta, tratti dei minotauri; AL LM; TS Temp +17, Rif +9, Vol +9; For 24, Des 14, Cos 19, Int 13, Sag 15, Car 17.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Concentrazione +9, Conoscenze (storia) +7, Diplomazia +12, Intimidire +11, Nuotare +11, Osservare +7, Percepire Intenzioni +7, Raggirare +9, Scalare +12; Allerta, Arma Focalizzata (spada bastarda), Arma Specializzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Autorità, Combattere alla Cieca, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento, Spingere Migliorato.

Attacco naturale (Str): Un minotauro può utilizzare le sue corna come armi naturali per effettuare un attacco da incornata che infligge 1d6 danni più il modificatore di Forza del minotauro (1d6+7). Se il minotauro effettua una carica, il suo attacco da incornata infligge 2d6 danni più 1 volta e 1/2 il suo modificatore di Forza (2d6+10). Un minotauro può attaccare con le sue armi usando il suo normale bonus di attacco ed effettuare un attacco da incornata come attacco secondario (penalità di -5 al tiro per colpire e metà del bonus di Forza ai danni).

Dirigere truppe (Sop): Come azione di round completo, il tattico leggendario più impartire istru-

zioni con particolare fervore. Quando lo fa, conferisce un bonus di competenza +2 agli attacchi o alle prove di abilità a quegli alleati nel raggio di 9 metri. Tale bonus permane per 2 round.

Marcia forzata (Sop): Il tattico leggendario è in grado di esortare le sue truppe a marciare più in fretta. Chiunque viaggi assieme al tattico leggendario ottiene un bonus morale di +4 alle prove di Costituzione richieste per effettuare una marcia forzata o qualsiasi altra impresa che richieda uno sforzo prolungato. Gli animali non sono influenzati da questa capacità.

Ispirare coraggio (Sop): Il tattico leggendario può ispirare coraggio nei suoi alleati (incluso se stesso) per tre volte al giorno, rafforzando la loro volontà contro la paura e migliorando le loro capacità di combattimento. Per essere influenzato, un alleato deve essere in grado di sentir parlare il tattico leggendario. Gli effetti perdurano fintanto che il tattico leggendario continua a parlare e per i 5 round successivi. Mentre parla, il tattico leggendario può combattere, ma non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici a completamento di incantesimo (come le pergamene) o attivare oggetti magici comandati da una parola magica (come le bacchette). Gli alleati influenzati acquisiscono un bonus morale di +3 ai tiri salvezza contro gli effetti della paura e un bonus morale di +3 ai tiri per colpire e ai danni. Ispirare coraggio è una capacità di influenza mentale.

Bonus di autorità (Str): Il tattico leggendario ottiene un bonus di +3 al suo punteggio di autorità, che gli consente di attirare gregari e seguaci più potenti.

Rincuorare truppe (Sop): La presenza stessa del tattico leggendario è sufficiente a conferire agli alleati entro un raggio di 9 metri un secondo tiro salvezza contro gli effetti di charme e di *paura* a cui abbiano già ceduto. Anche se falliscono un secondo tiro salvezza, gli effetti di *paura* sono attenuati: i personaggi in preda al panico diventano soltanto spaventati, quelli spaventati diventano scossi e quelli scossi non subiscono più alcun effetto.

Nemico in rotta (Sop): Il tattico leggendario può dirigere le sue truppe in modo da trarre vantaggi maggiori nei confronti dei nemici in fuga. Incitando le sue truppe e incalzando il nemico, il tattico leggendario può spingere le sue truppe in avanti e incitarle a inseguire i nemici. Tutti gli alleati nel raggio di 9 metri dal tattico leggendario ottengono un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai danni su qualsiasi attacco di opportunità sferrato su un nemico in fuga.

Tratti dei minotauri: Armatura naturale +2; bonus razziale alle prove di Intimidire, Nuotare e Utilizzare Corde.

Proprietà: Corazza di piastre del comando +2, scudo di acciaio pesante +3, spada bastarda affilata del ferimento. mantello della resistenza.

Il generale Hotakinemoni de-Droka, uno dei più grandi comandanti militari mai visti nel clan de-Droka e forse nell'intera razza dei minotauri, è l'incarnazione di ciò che viene considerato un vero imperatore. Hotak, il figlio maggiore del Generale Nemon, un premiato comandante ucciso nel corso dell'Estate del Caos, si unì alla legione di suo padre poco dopo la morte di quest'ultimo. Un giovane serio e determinato, ottenne il grado di dekarian (un ufficiale al comando di dieci soldati) nel giro di un anno, poi, in seguito a una battaglia contro i barbari del mare, divenne capitano.

Assegnato ai confini orientali dell'impero nel corso della massima spinta dell'Imperatore Chot per espandere i domini imperiali, Hotak, caratterizzato presso gli altri minotauri per la sua criniera marrone scuro, si guadagnò il grado di primo hekturian (un ufficiale al comando di cento guerrieri, ma superiore ad eventuali altri hekturian presenti) all'età di ventitrè anni. Divenne allora il pupillo del comandante delle Retrovie, anche chiamate Legione dei Cavalli da Guerra Neri, il Generale Rognar; quale ufficiale giovane e ambizioso entrò a far parte dell'élite di comando, dove poté far valere la sua naturale propensione per la strategia militare e si guadagnò molti onori.

Di ritorno alla capitale imperiale, Nethosak, dopo tre anni, Hotak poté rivedere la sua giovane moglie e lontana cugina, Nephera, che aveva sposato cinque anni prima. La coppia era già stata benedetta dalla nascita di un figlio, Ardnor, e presto vide la nascita di un secondo figlio, che Hotak chiamò Bastion.

Hotak era già una giovane promessa del clan Droka, ma per la prima volta affiorarono dei segnali che parevano indicare l'intenzione del Casato di proporlo per il trono. Hotak venne presentato all'imperatore Chot nel corso di una cerimonia speciale e sedette perfino al suo fianco al momento di assistere ai giochi. Il giovane e ambizioso ufficiale, che puntava perfino più in alto di quanto non pensasse il suo clan, probabilmente esagerò nel mettersi in mostra, in quanto poco dopo venne trasferito dalla sua amata legione dei Cavalli da Guerra a una mansione esplorativa sul continente vero e proprio di Ansalon.

Ma se l'imperatore pensava in tal modo di dissuadere Hotak dall'aspirare al trono, fallì miseramente. Di stanza nella nuova, turbolenta colonia di Kleth sulla penisola di Kern, Hotak trasformò un'inaspettata incursione degli ogre in una completa sconfitta degli antichi padroni dei minotauri, nonostante quello che alcuni ipotizzano come il possibile tradimento degli alleati dei minotauri all'epoca, i Cavalieri di Neraka. Anche se alla fine la giovane colonia dovette essere abbandonata per altri motivi, i valorosi sforzi di Hotak per salvare i coloni e massacrare gli ogre gli procurarono onori sufficienti a ricompensarlo della perdita di un occhio e gli permisero di fare ritorno alla legione dei Cavalli da Guerra, in una posizione seconda soltanto a quella del comandante.

Inviato di nuovo a rafforzare le espansioni dei confini orientali e meridionali dell'impero, Hotak dovette di nuovo lasciare la sua famiglia, compresa la sua figlia appena nata, Maritia. Attraverso una lunga serie di sanguinarie campagne contro barbari, pirati e altri nemici, Hotak continuò ad accumulare trionfi. Le storie delle sue prodezze in battaglia giunsero fino a Nethosak. Il Casato Droka, specialmente grazie all'aiuto di Nephera, faceva circolare quelle storie in lungo e in largo. L'eroe di Kleth divenne l'ar-

gomento del giorno in tutti i circoli politici, anche se personalmente Hotak non aveva mai fatto menzione di voler affrontare l'imperatore in combattimento imperiale.

Quando alcune brutte ferite costrinsero il comandante della legione a ritirarsi, non fu una sorpresa per nessuno il fatto che Hotak venne nominato generale. Sotto di lui, la legione dei Cavalli da Guerra divenne la punta di diamante dell'impero, che veniva inviata ovunque il trono avesse bisogno a tutti i costi di una vittoria. Quando Chot tentò di nuovo di rafforzare quel poco di insediamenti di cui i minotauri disponevano sul continente di Ansalon, fu Hotak ad essere inviato per preservare la pace. Per quattro volte nel corso degli anni che seguirono sconfisse gli ogre a Sargonath e nelle zone circostanti, compresa la Battaglia di Zygard, un grosso insediamento ogre nei pressi della colonia dei minotauri. Poi contravvenne agli ordini provenienti dalla capitale, stanando i cavalieri dalle loro ultime roccaforti di laggiù e siglando la pace col Signore Supremo di Kern. Anche se questa mossa si dimostrò utile per l'impero, non fu vista di buon occhio da Chot. Con la nascita di un terzo figlio, Kolot, e con più decorazioni all'attivo di qualsiasi altro ufficiale in servizio, Hotak iniziò a criticare apertamente le decisioni di Chot, evidenziandone le scelte avventate e denunciando la corruzione che dilagava nel regno del vecchio imperatore.

Nonostante queste critiche, Chot non fece alcun tentativo per soffocare il popolarissimo comandante, anche se la legione dei Cavalli da Guerra spesso si ritrovò assegnata di stanza nelle regioni più pericolose di tutto l'impero. Nephera, ora una sacerdotessa della setta degli Antenati, iniziò ad accompagnare il marito ovunque egli si recasse, fungendo da consigliera ufficiosa e usando l'influenza crescente della sua fede per sostenere le ambizioni politiche e militari di Hotak in patria.

Una volta stretti nuovi legami tra i Cavalieri di Neraka e l'impero, Chot inviò ancora una volta la legione dei Cavalli da Guerra in prima linea. Le fedeli forze di Hotak ora marciano al fianco dei Nerakani, ma nonostante il generale non abbia mai disobbedito agli ordini dell'imperatore in passato, Hotak è alquanto infastidito, dal momento che tali ordini lo inviano di continuo in prima linea. Avendo già il sostegno di molti minotauri di alta casta nel reame, Hotak inizia a chiedersi se il momento del cambiamento non sia giunto, e se non sia il caso di sfidare Chot per il trono, in un modo o nell'altro.

Tunica delle ombre

Questa veste è fatta di un tessuto tinto di nero, a volte decorato con complessi ricami dorati o argentati. La tunica conferisce al suo portatore i seguenti poteri.

- Bonus di armatura +3 alla CA.
- Resistenza agli incantesimi 15
- Bonus di resistenza +2 a tutti i tiri salvezza.
- Una volta al giorno, il portatore può assumere una forma d'ombra che simula gli effetti di un incantesimo *forma gassosa* lanciato da uno stregone di 11° livello.

Aura: Forte varia; *Livello dell'incantatore:* 11°; *Prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *campo anti-magia, forma gassosa, armatura magica* o *scudo della fede; Prezzo di Mercato:* 54.880 acc; *Peso:* 0,5 kg.

Lady Nephera de-Droka

Minotaura Mis15: GS 15; DV 15d8+45; pf 113; Iniz +2; Vel 9 m; CA 17 (contatto 14, colta alla sprovvista 15); Att +14/+9/+4 mischia (1d6+3, *mazza leggera/verga del tuono e del fulmine*); AS attacco naturale, incantesimi; QS tratti dei minotauri; AL LM; TS Temp +9, Rifl +5, Vol +9; For 13, Des 14, Cos 16, Int 17, Sag 19, Car 16.

Abilità e talenti: Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +8, Conoscenze (religioni) +13, Diplomazia +8, Guarire +10, Intimidire +11, Percepire Intenzioni +13, Raccogliere Informazioni +12, Sapienza Magica +9; Autorità, Incantesimi Focalizzati (necromanzia), Incantesimi Focalizzati Superiore (necromanzia), Incantesimi Potenziati, Scacciare Extra, Scacciare Migliorato.

Attacco naturale (Str): Un minotauro può utilizzare le sue corna come armi naturali per effettuare un attacco da incornata che infligge 1d6 danni più il modificatore di Forza del minotauro (1d6+7). Se il minotauro effettua una carica, il suo attacco da incornata infligge 2d6 danni più 1 volta e 1/2 il suo modificatore di Forza (2d6+10). Un minotauro può attaccare con le sue armi usando il suo normale bonus di attacco ed effettuare un attacco da incornata come attacco secondario (penalità di -5 al tiro per colpire e metà del bonus di Forza ai danni).

Tratti dei minotauri: Armatura naturale +2; bonus razziale alle prove di Intimidire, Nuotare e Utilizzare Corde.

Incantesimi da mistico conosciuti (6/6/6/6/6/6/4); CD base = 14 + livello dell'incantesimo): 0 – *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, infliggi ferite minori, lettura del magico, luce, resistenza, riparare, virtù;* 1° – *anatema, incuti paura, individuazione dei non morti*, scudo della fede, visione della morte;* 2° – *dissacrare, esatasiare, infliggi ferite moderate, oscurità, presagio, rintocco della morte*;* 3° – *cura ferite gravi, fermare non morti*, oscurità profonda, scagliare maledizione, veste magica;* 4° – *aprire il sudario della morte, alleato planare inferiore, animare morti*, divinazione, interdizione alla morte;* 5° – *comando superiore, distruggere viventi*, profanare, sigillo di giustizia, visione del vero;* 6° – *creare non morti*; guarigione, infliggi ferite moderate di massa, non morto a morto ;* 7° – *distruzione*, vincolare spirito.*

Proprietà: Verga del tuono e del fulmine, medaglione dei pensieri, perla del potere (7°), *tunica delle ombre.*

Il passato di Nephera, lontana cugina e consorte di Hotak, è meno conosciuto rispetto a quello del generale. Suo padre era un distinto ufficiale dell'impero. Nephera, figlia unica, incontrò Hotak per la prima volta quanto entrambi erano ancora adolescenti. Essendo a sua volta dotata di un carattere ambizioso, Nephera decise che il giovane sarebbe diventato suo marito.

Anche se era un'eccellente lottatrice, il combattimento fisico non era mai stato il suo forte. Nephera si concentrò invece sullo studio delle

macchinazioni politiche del passato, ogni volta che i patriarchi si riunivano, Nephera assisteva alle loro riunioni. Alle femmine non era proibito diventare imperatrici, ma per farlo sarebbe stato necessario sfidare Chot nel Circo, una prospettiva tutt'altro che facile.

Ma non potendo essere imperatrice, diventare moglie dell'imperatore sarebbe andato bene lo stesso. Il suo matrimonio con Hotak si rinsaldò non appena nacque il loro primo figlio, Ardnor. Nephera divenne la sostenitrice più fidata di suo marito, facendo circolare il suo nome e i racconti delle sue gesta tra i nobili e i militari d'alto rango della capitale. Gli ufficiali e i consiglieri più influenti venivano invitati a numerose cene nella capitale, e Nephera appariva ad ogni evento importante.

Man mano che il suo compagno acquisiva fama, anche lo status sociale di Nephera cresceva. Già come moglie di un primo hekturian godeva dell'influenza e del rispetto solitamente concessi a individui di grado ben più alto. Oltre ad Hotak, Nephera si prendeva cura anche di Ardnor, preparando passo dopo passo il futuro del figlio. Il suo primogenito, e palesemente il suo preferito, avrebbe seguito le orme del padre, e gli sarebbe succeduto in tutto. Il fatto che ciò non avvenisse per meriti effettivi del figlio aveva ben poca importanza agli occhi di Nephera.

Ma mentre Hotak otteneva il comando della legione dei Cavalli da Guerra, Nephera acquisì un potere personale che avrebbe cambiato la sua vita quanto se non più dei successi militari del marito. Toccata da una visione che dichiarò essere stata inviata da un dio, Nephera fondò la Fede degli Antenati. Predicando che le anime degli antenati e dei defunti guidavano silenziosamente le vite dei cari ancora in vita, fece leva sul vuoto lasciato dagli dei scomparsi creandosi un seguito che presto si diffuse in ogni angolo dell'impero. In qualità di gran sacerdotessa, fece sfoggio di capacità quasi magiche di fronte ai suoi seguaci; tali capacità si fecero più forti col passare del tempo e le guadagnarono vari sguardi sospetti da coloro che erano fedeli al trono.

Tuttavia, nonostante la sua importanza crescente, Nephera non abbandonò Hotak. Vide anzi il proprio ruolo come complementare a quello del marito, una visione che il generale non avrebbe sempre condiviso volentieri negli anni a venire. Tuttavia, quando prese ad accompagnarlo nelle sue campagne, le vittorie di Hotak si fecero sempre più audaci. Molti affermavano che il generale pareva poter fare affidamento su di un sesto senso nei confronti dei suoi nemici, ma altri attribuivano i suoi successi alle usanze sempre più soprannaturali della sua compagna.

Nephera, una sostenitrice sempre più convinta dell'ambizione del marito, ha utilizzato il tempio per influenzare sottilmente le masse riguardo alla scelta più giusta per governare l'impero. Questo le ha procurato l'ostilità di Chot: l'imperatore ha provato più volte, sebbene indirettamente, a delegittimare il culto degli Antenati.

Tenendo bene a mente anche questo ostacolo, Lady Nephera ha raddoppiato gli sforzi per diffondere il nome di suo marito (e della sua setta) tra la popolazione. Il tempo è dalla sua parte. Dopotutto, Chot non sarà imperatore in eterno...

Monte Nonimporta

Metropoli, 50.000+

Il più grande insediamento gnomesco di Ansalon è situato sull'Isola di Sancrist, nel cratere di un vulcano assopito. Oltre 50.000 gnomi vivono sulla montagna più alta dell'isola. Il vulcano in sé avrebbe raggiunto anche altezze superiori, se gli gnomi non avessero distrutto la parte più alta del cratere nel tentativo di scacciare una forza di occupazione dei Cavalieri Scuri.

La città vera e propria è costruita lungo le pareti del vulcano, attorno a un condotto centrale. Migliaia di anni fa, quando il vulcano venne colonizzato, gli gnomi ripulirono il vulcano dalla cenere e dalle rocce laviche e costruirono delle passerelle. Dalla cima al fondo vennero scavati trentacinque livelli di abitazioni nel cuore della montagna. Nel corso della Guerra del Caos, i primi dieci livelli vennero fatti saltare in aria, e ora il vulcano conta soltanto venticinque livelli. Per molti anni gli gnomi architetti hanno tracciato numerosi progetti su come ricostruire la corona superiore della loro dimora.

All'interno del complicato labirinto di cunicoli l'attività ferve: gli gnomi si affannano ovunque, spostandosi lungo un complicato intreccio di scale a pioli, scalinate, ascensori, carrucole e dei famigerati "lanciagnomi", che scaraventano di peso gli gnomi ai livelli superiori o inferiori della città. All'interno del vulcano echeggiano in continuazione fischi d'allarme, ingranaggi che girano, sbuffi di vapore e centinaia di altri suoni, ad ogni ora del giorno e della notte, man mano che gli gnomi continuano a lavorare alle loro ultime invenzioni e confermano o confutano le loro teorie più recenti. Il frastuono circostante per gli gnomi è naturale quanto i colpi ritmati di un martello in una forgia per i nani o il cinguettare di un uccello per gli elfi.

1. Sala Interna. Il grande condotto all'interno della montagna viene chiamato la Sala Interna. Il condotto è il cuore del Monte Nonimporta, dove si intersecano tutti i livelli ed è possibile accedere a quasi ogni locazione della città principale, grazie a una serie di scalinate e di lanciagnomi collocati strategicamente.

Il condotto in sé è alto 675 metri e largo circa 720 metri sulla cima. Il soffitto della Sala Interna un tempo era coperto dal cratere superiore del vulcano, che ospitava un piccolo lago. Dopo la Guerra del Caos, la cima del condotto è a cielo aperto. Il pavimento della Sala Interna era un tempo composto da un solido strato di rocce vulcaniche, ma buona parte di esso è stata spazzata via da Pyrorthraxus, il drago rosso che provò a reclamare la montagna per sé. Ora è possibile intravedere una fossa ribollente di lava centinaia di metri più in basso del primo livello, che fornisce agli gnomi una fonte inesauribile di calore.

2. Biblioteca. La Biblioteca ospita migliaia e migliaia di libri e di manoscritti su ogni argomento, dall'etimologia dei nomi gnomeschi agli schemi dettagliati di centinaia di migliaia di invenzioni. Si dice che la biblioteca gnomesca rivaleggi

con la Grande Biblioteca di Palanthas, in grandezza, anche soltanto contando le opere di tre famiglie gnomesche. Per quanto insolita la biblioteca possa essere, in effetti contiene molti più libri di quanti non ne possieda la biblioteca di Palanthas. Purtroppo si tratta di libri raramente usati. La biblioteca è ripartita in così tante sezioni e segue così tanti metodi di catalogazione che è difficile perfino capire dove cominciare a cercare qualcosa. Gli stessi bibliotecari a volte hanno difficoltà a stabilire dove si trova la "Sezione Trasporti, Ala Est, Lato Destro Esterno Superiore".

3. Sala del Tribunale. Il Monte Nonimporta è formalmente governato da un Gran Concilio di capiclan nominati tramite elezione e maestri di gilda che mantengono le loro cariche a vita. La maggioranza delle decisioni prese dal concilio ha ben poco impatto sulla vita della comunità, dal momento che buona parte degli gnomi fa quello che gli pare indipendentemente da quanto viene deciso di comune accordo. Ciononostante, la complicata amministrazione della gestione di Monte Nonimporta ha luogo nella Sala del Tribunale. Questa vasta anticamera fa sfoggio di pavimenti in onice levigato e di limpide vasche da meditazione. Al centro della stanza è stata eretta una gigantesca bilancia dove i membri del concilio lanciano dei pesi su uno dei piatti per deliberare sulle questioni più importanti. Le decisioni vengono prese in base a una pura questione di equilibrio.

4. Striscio. A smentita del fatto che gli gnomi pensano solo a lavorare e mai a divertirsi, il Monte Nonimporta offre vari intrattenimenti oltre al piacere delle invenzioni. Lo Striscio è un punto di ritrovo assai popolare tra gli gnomi, una lunga fila di pub e di bische che offre l'opportunità di staccare dai lavori manuali e di rilassarsi. I Desideri Astratti, il Delirium Terminus e la Velocità Thermion sono soltanto alcuni dei posti dove è possibile recarsi per incontrare altri gnomi e immergersi in discussioni sugli argomenti scientifici più dibattuti, raccontare barzellette cervellotiche o semplicemente fare quattro chiacchiere da officina. La birra scorre a fiumi, e molti dei locali dello Striscio la servono facendo uso delle loro ultime invenzioni, motivo per cui lo Striscio è dotato dell'unico tunnel che conduce direttamente al livello dell'ospedale.

5. Città Inferiore. Un antico reticolato di tunnel si dirama in tutte le direzioni al di sotto della città principale. Questo complicato sistema di caverne è più antico dell'insediamento degli gnomi. Gli gnomi ne hanno esplorato una parte, ma varie sezioni della Città Inferiore sono stati murati per tenere lontane le creature che a volte si fanno strada fino alla superficie e ghermiscono alcuni degli gnomi al lavoro. Quella parte della Città Inferiore che è stata esplorata è stata rinforzata con travi d'acciaio e i tunnel sono stati puntellati con pali di ferro e molle ammortizzanti per impedirne il crollo in caso di terremoti o altri eventi cataclismici.

Storia regionale

Il Monte Nonimporta venne fondato migliaia di anni fa, quando i primi gnomi esplorarono ogni angolo di Ansalon in cerca della sfuggente Gemma Grigia. Stanchi della ricerca, gli gnomi decisero che il monte era un luogo perfetto per fondare una città tutta loro. Rimasero laggiù in completo isolamento finché l'Impero Solamnico non prese il potere. Quando i primi guerrieri Solamnici apparvero all'orizzonte, gli gnomi decisero che era meglio nascondere alla loro vista l'intero vulcano. Ma quando il loro progetto inaspettatamente andò storto e il vulcano venne invaso da una nube di gas tossici, gli gnomi furono costretti ad evacuare e a stringere un'alleanza con i Solamnici. Il Cataclisma non ebbe poi grandi effetti sugli gnomi, che affrontarono di petto la distruzione seminata per tutto il continente, essendo abituati ad affrontare disastri a un ritmo quasi giornaliero. Fu soltanto quando una squadra di Cavalieri Scuri invase la loro dimora che gli gnomi dovettero ricorrere a loro volta a un'arma di distruzione. Purtroppo l'impiego dell'arma provocò l'esplosione di quasi metà della loro dimora. Nel 392 AC, il drago rosso Pyrothraxus reclamò per sé il Monte Nonimporta, e se ne pentì molto presto. Ostinato a non ammettere la sconfitta, il drago si è ricavato una tana nei pressi della città, dove subisce le continue intrusioni degli gnomi e le loro costanti misurazioni e chiacchiere inutili.

Port Balifor

Piccolo paese, 1.764

Sul lato orientale della burrascosa Baia di Balifor sono situati i resti di Port Balifor. Molte zone di questa città sono state bruciate e distrutte. Port Balifor, arroccata su un'insenatura lungo la costa della baia, non è più la città che era un tempo. Una volta, metà della città poggiava su un complicato insieme di palafitte che teneva la città al di sopra delle mareggiate. Ora quella metà che poggiava sui moli giace in rovina, carbonizzata ed erosa dalle acque sulfuree della baia. Metà della città costiera è stata devastata dal fuoco dei draghi e l'altra metà è a malapena abitabile. Coloro che rimangono a Port Balifor sono per lo più kender afflitti o umani troppo poveri o troppo testardi per trasferirsi altrove. Numerosi negozi e abitazioni sono state ricostruite approfittando della precaria protezione offerta dalle scogliere ad est. Edifici fatiscenti, bische e altri locali di dubbia natura si affacciano lungo la Via Principale che corre lungo la faccia della scogliera, abbracciando un lato dell'insenatura.

Senza lasciarsi scoraggiare dalle ripetute devastazioni seminate da Malystryx, i tenaci abitanti di Port Balifor hanno fatto ricorso alle caverne marittime che si aprono sulle scogliere attorno alla città. Hanno progettato come rifugiarsi in tutta rapidità fino alle caverne marittime e ora praticamente ogni edificio lungo la Via Principale contiene un passaggio che conduce alle caverne sotterranee. Anzi, alcuni edifici sono stati scavati all'interno della scogliera stessa. Un piccolo gruppo di nani che in precedenza abitava a Port Balifor ha avuto pietà della comunità devastata e si è impegnata a fornire aiuto per costruire le abitazioni sotterranee.

Renshar Morgenes (nano Grr7; AL N) è il prefetto di Port Balifor. È lui ad occuparsi dei bisogni quotidiani della città. Un kender afflitto, Harlowe Barstool (kender afflitto Grr4/Ldr3; AL NB) è il Gran Sceriffo di Guardia e l'Amministratore Capo del Porto.

1. Speranze Perdute. A sud della Via Principale è situata una delle più popolari taverne di Port Balifor. Speranze Perdute è uno degli edifici più grossi lungo la Via Principale. È un luogo dove gli avventori possono dimenticare l'oppressione della vita quotidiana, almeno per qualche ora. La taverna, disposta su due piani, è dotata di tavoli ad ognuno di essi. Il pianterreno ospita una cucina, un bar, un focolare e un piccolo soppalco di legno. Il secondo piano è aperto e dispone di tre stanze private.

Mintra Seabreeze (mezzelfa Brd3; AL CB), una mezzelfa, è la proprietaria del locale. È solita ingaggiare qualche intrattenitore locale per attirare nuovi clienti. I mercanti, i pescatori del luogo e vari kender afflitti affollano il locale a ogni ora del giorno. L'atmosfera nel locale è sempre allegra e accogliente. Mintra è assai abile nel risollevare il morale delle povere anime cittadine. Le specialità di Speranze Perdute sono il pasticcio di anguille e lo stufato di granchi.

2. Sottosuolo. Una delle locande più insolite di Port Balifor è il Sottosuolo. Questa locanda, scavata direttamente all'interno delle scogliere che circondano la città, è una delle aree più protette della città. All'inizio la locanda era nient'altro che una crepa su un lato della scogliera. Fu Helsfar Stonesplitter (nano Esp5/Grr4; AL LN), un intraprendente nano, a ricavare la prima abitazione all'interno della parete della scogliera, e ad ampliarla gradualmente man mano che si rendeva conto che la gente era disposta a pagare pur di rimanere laggiù. Chiamando alcuni altri nani per un po' di aiuto, iniziò a creare nuove stanze. Nel giro di poco tempo, oltre trenta camere si addentravano nel cuore della scogliera, tutte praticamente invisibili dall'esterno.

Il Sottosuolo dispone di letti e di forzieri in ogni stanza, ognuna protetta da robuste porte in legno. La locanda è fresca in ogni momento dell'anno. L'atmosfera al suo interno è solitamente buia e insolitamente silenziosa. È perfetta per un nano, ma può risultare opprimente per gli altri avventori.

3. Mercato del Porto. Non osando esporsi all'aria aperta, il Mercato del Porto si è spostato lungo la scogliera. Il Mercato del Porto, un tempo uno dei mercati più grandi di Balifor, è ora una piccola raccolta di pescatori, mercanti del Khur e robivecchi che passano il tempo a cercare tra le rovine cittadine qualche oggetto di valore da barattare.

4. Borgo Cupo. La zona sudoccidentale della città è un ammasso di edifici in pietra crollati e un complicato labirinto di vicoli e stradine. Tra gli edifici in rovina vivono centinaia di kender afflitti. Borgo Cupo, noto semplicemente come "il Riparo" tra i kender, è il nome che la gente del luogo ha dato alla zona. I kender, guidati da Kronn Thistleknot (kender afflitto Rgr5/Ldr7; AL NB), vivono quaggiù nella speranza di poter far ritorno un giorno alla loro terra nativa.

Borgo Cupo è la base operativa di Kronn e degli altri kender afflitti che cercano di tracciare le mappe delle numerose tane di drago presenti nella Desolazione. Hanno lavorato in stretta collaborazione con i kender di Charred per esplorare la desolazione e tracciare i movimenti e le posizioni di tutti i servi che Malystryx ha lasciato dietro di sé dopo la sua morte. È pericoloso per gli stranieri addentrarsi in questa zona in quanto i kender hanno collocato numerose trappole per essere avvertiti anzitempo della presenza di eventuali intrusi nel loro rifugio.

5. Porto della scogliera. I mercanti e i negozianti più intraprendenti di Port Balifor, abituati un tempo a condurre i loro traffici lontani da occhi indiscreti, hanno deciso di stabilire un porto sicuro tra le scogliere. A tale scopo hanno recuperato tutto il materiale che potevano dalle zone distrutte della città e hanno creato un porto all'interno di una delle caverne più grandi. Gradualmente continuano a costruire nuovi moli lungo la baia, da lasciar distruggere ai draghi di tanto in tanto.

Il porto è grossomodo di dimensioni pari alla metà di quello esterno. Il traffico di navi al suo interno, tuttavia, è pressoché nullo. Dei solidi moli in legno fanno capolino lungo le acque fredde della baia là dove si insinuano tra le rocce della scogliera.

Storia regionale

Come nel caso di tutti i paesi e le città più grandi, Port Balifor all'inizio era un piccolo villaggio. Dopo il Cataclisma, profughi provenienti da varie comunità presero a radunarsi attorno alle rovine di quello che un tempo doveva essere un villaggio kender, ma che ora era stato abbandonato. Il villaggio di pescatori all'ombra delle scogliere presto cominciò a crescere e ad espandersi man mano che i Khur a nord presero l'abitudine di usare il porto per inviare le loro merci alle tribù che si trovavano ad est.

Quando il villaggio diventò un grande paese ed esaurì lo spazio disponibile a terra, gli abitanti iniziarono a costruire sui moli rialzati che si addentravano nella baia. Nel giro di poco tempo, metà della città si ergeva su un variopinto ammasso di moli, banchine e palafitte. Numerosi pirati, contrabbandieri e ladri scelsero Port Balifor come loro dimora e vi portarono beni illegali di ogni tipo provenienti da ogni angolo di Ansalon.

Nel corso della Guerra delle Lance, le Armate dei Draghi si impadronirono della città. Port Balifor non aveva mai avuto un esercito regolare, e sapeva che sotto il loro giogo la vita si sarebbe fatta molto più dura. Tuttavia, alla fine della guerra, l'esercito dei draghi di disperse e Port Balifor tornò ad essere libera, anche se non per molto.

Nel corso dell'Estate di Fuoco, i Cavalieri Scuri presero il controllo della città portuale, ma alla conclusione della Guerra del Caos, Port Balifor tornò di nuovo ad essere una città indipendente. Poi, tre anni dopo, da est cominciarono a giungere voci che parlavano di ogre e di un grande drago rosso. Nel giro di pochi mesi Malystryx, dopo aver distrutto Kendermore, si spinse fino a distruggere Port Balifor.

Capitolo Quattro

Gli abitanti di Port Balifor provarono a ricostruire la città molte volte, ma ogni volta Malystryx o qualcuno dei suoi servitori la radevano di nuovo al suolo. Determinati a non darla vinta ai draghi, i tenaci abitanti di Port Balifor si spostarono al riparo delle scogliere. Laggiù scoprirono una serie di enormi caverne marine, nonché alcune sorgenti di acqua fresca. Correva voce che la popolazione si preparasse a spostare l'intera città all'interno delle scogliere, ma ora che la Signora Suprema dei Draghi è morta e gli dei sono tornati, gli abitanti di Port Balifor sono lieti di poter ricostruire ancora una volta le loro dimore sulla baia.

Relgoth

Piccola città, 3.233

Circa mille anni prima del Cataclisma, nell'anno 940 PC, il terzogenito di un signore di Vingaard si unì a un gruppo di altri giovani nobili accomunati dalla medesima sorte, vale a dire la consapevolezza che nessuno di loro era destinato ad ereditare le loro terre di famiglia. Lasciarono Vingard Keep e si diressero ad ovest, dove fondarono una piccola comunità contadina all'ombra delle Montagne Vingaard.

Col tempo, la piccola comunità di contadini attrasse ulteriori abitanti e crebbe gradualmente fino al 250 PC, data in cui il villaggio era diventato una città ricca a sufficienza da attirare l'attenzione di briganti e banditi. Il signore di Relgoth dell'epoca ordinò la costruzione di un muro attorno alla città, ma morì prima che la costruzione venisse ultimata. Stando alle leggende locali, il suo desiderio di proteggere la città che amava era talmente forte che il suo spirito pervase le mura cittadine, rendendole più forti e praticamente inviolabili da qualsiasi invasore. Per quasi seicento anni, le Mura di Relgoth si ersero possenti e respinsero tutti gli invasori senza mai fallire.

Dopo la Guerra delle Lance, Relgoth vide la sua popolazione incrementare drasticamente a causa della scoperta di alcuni giacimenti di minerali preziosi nelle vicinanze. Questo, unitamente alla vicinanza di Relgoth alla Via di Vingaard, fece della città un punto di rifornimento ideale per le carovane. La crescita che ne conseguì portò alla costruzione della "Città Nuova", una nuova sezione di Relgoth che attirò mercanti, contadini e molti altri nuovi venuti. La Città Nuova venne completata poco prima dell'Estate del Caos, e si dice che rivaleggiasse con Palanthas per la sua bellezza.

Nel corso della Guerra del Caos, gli wight delle ombre attaccarono la città, disintegrando i cittadini di Relgoth con un semplice tocco e cancellando il ricordo stesso della loro esistenza. Quando la guerra finì, buona parte delle abitazioni di Relgoth erano deserte e metà della città giaceva in rovina: fu questo lo scenario che si presentò ai Cavalieri di Takhisis, quando alcuni anni dopo giunsero a Relgoth agli ordini di Khellendros il Blu.

I cittadini sopravvissuti di Relgoth funsero da materia prima per la generazione della progenie di drago di Khellendros per vari anni. Il Signore Supremo dei Draghi Blu ordinò la costruzione di un gigantesco castello fatto interamente di sabbia nera, e tenuto assieme esclusivamente dall'immane potenza magica del drago. Relgoth divenne un campo di prigionia dove coloro che venivano catturati dai Cavalieri Scuri al servizio di Khellendros venivano tenuti prigionieri a tempo indeterminato o venivano utilizzati per la creazione della progenie di drago.

Il Bastione dell'Oscurità venne distrutto per mano di Palin Majere nel tentativo di salvare Gilthanas. Khellendros non ricostruì mai il bastione e, dopo la sua morte, i Cavalieri di Takhisis decisero di ripulire la città dalle sabbie nere e di costringere gli schiavi a ricostruire la Città Vecchia.

Forse il più famoso tra i cittadini di Relgoth è Shen Korras (mezzelfo Str8/Mis8; AL N), un mercante mezzo-Qualinesti. Finora è riuscito a sfuggire ai Cavalieri di Takhisis ed è uno dei pochi cittadini che mostra ancora un briciolo di spirito. Shen indossa una tunica blu e porta i baffi in stile analogo a quello dei Cavalieri di Solamnia. Si dice che sia fuggito da Relgoth quando Palanthas cadde sotto il dominio di Khellendros. Shen aveva perso sua moglie e sua figlia quando l'Armata dei Draghi Blu aveva assaltato Schallsea, e ancora oggi di tanto in tanto si reca da Relgoth a Schallsea per onorare il lutto dei suoi cari. Ha donato buona parte delle sue ricchezze per sostenere la costruzione e il mantenimento della Cittadella della Luce.

Shen era scomparso, ma è tornato dopo la conclusione della Guerra delle Anime. Ha perduto ogni ricordo del suo passato. Sembra essere oppresso da una grande tristezza e sta cercando di fare ritorno a Schallsea.

1. Cancelli. Per entrare a Relgoth è necessario attraversare uno dei due cancelli che conducono al quartiere della Città Nuova. Altri due cancelli conducono dalla Città Nuova alla Città Vecchia, e un altro ancora conduce dalla Città Vecchia al Quartiere dei Nobili. Un'ultima serie di cancelli conduce dal Quartiere dei Nobili al Castello Rel.

2. Quartiere della Città Nuova. La "Città Nuova" venne costruita subito dopo la Guerra delle Lance. Questo quartiere venne portato a termine nel corso dell'Estate del Caos, ed era affollato di mercanti, contadini e numerosi altri nuovi arrivati. Ora la Città Nuova è per buona parte deserta e i suoi edifici stanno lentamente cadendo in rovina. I Cavalieri di Takhisis, che ora hanno il controllo di Relgoth, pattugliano di rado le vie della Città Nuova, affidandosi ai cancelli e alle guardie sulle mura per avvistare in anticipo i problemi. La Città Nuova ora ospita soltanto i vecchi, gli invalidi e gli orfani, dal momento che i Cavalieri di Takhisis hanno costretto tutti i cittadini abili a spostarsi nel Quartiere dei Nobili.

3. Quartiere della Città Vecchia. La Città Vecchia componeva la città di Relgoth nella sua interezza, fino alla fine della Guerra delle Lance. La popolazione di Relgoth crebbe esponenzialmente dopo la guerra, e per far fronte ai nuovi arrivati venne eretta la Città Nuova. Un terzo della Città Vecchia venne occupato dal Bastione dell'Oscurità, e buona parte di questo quartiere fu trasformato in alloggi per i Cavalieri di Takhisis. Questa sezione ospita trecentocinquanta Ca-

valieri Scuri, assieme a mercenari umani ed elfi, draconici, bruti e un gruppo di goblin. I cittadini di Relgoth che vivono in questo quartiere vengono sfruttati per soddisfare i bisogni commerciali e di piacere dei Cavalieri di Takhisis. La popolazione oppressa conduce le attività necessarie con ben poca gioia. I mercenari elfi sono un gruppo di elfi Silvanesti tagliati fuori dalla loro patria dallo scudo innalzato da Cyan Bloodbane. Questi elfi, guidati da Alor Lightleaf (elfo Rgr13; AL LN) avevano stretto un patto con Khellendros: avrebbero difeso Relgoth se il drago, in cambio, avesse abbassato per loro lo Scudo di Silvanesti. Con la morte di Khellendros e la scomparsa dello Scudo, gli elfi si stanno preparando a fare ritorno alla loro dimora. Tuttavia, non sanno che Silvanesti ora è nelle mani dei minotauri e che il loro popolo è in esilio.

4. Quartiere dei Nobili. Il Quartiere dei Nobili è la zona più vecchia di Relgoth. Conta circa 1.500 uomini, donne e bambini in buona salute che sono stati portati a vivere nelle dimore che un tempo appartenevano alle classi privilegiate della città.

5. Castello Rel. Castello Rel è una massiccia fortezza arroccata in cima a una piccola collina tra il Quartiere dei Nobili e la Città Vecchia. L'innaturale Bastione dell'Oscurità e le sue dimensioni titaniche rendevano piccolo anche questo considerevole castello. Ora qui risiedono i Cavalieri di Takhisis di rango più alto, assieme alle loro guardie personali, alcune dozzine di Cavalieri del Giglio e i loro interlocutori. Al castello vivono anche i tre signori di Relgoth. Si tratta di tre elfi scuri, un Cavaliere del Giglio, un Cavaliere della Spina e un Cavaliere del Teschio. Nessuno conosce la loro vera identità, e i tre non si presentano mai in pubblico senza un elmo o una maschera. Assieme sono conosciuti come i Tre Angeli Caduti, e individualmente si fanno chiamare Ebano (elfa Grr6/Cavaliere dello Scudo 6; AL LM), Onice (elfo Str6/Cavaliere della Spina 5) e Ossidiana (elfo Mis6/Cavaliere del Teschio 4).

6. Bastione dell'Oscurità. Questa immensa fortezza nera che incombe sulla città ha la forma di un gigantesco formicaio. Il Bastione occupa oltre un terzo della Città Vecchia e assorbe tutto quello che tocca. La fortezza sembra essere spuntata dal terreno. Le sue alte mura sembrano essere fatte di sabbia nera e sono punteggiate di aperture di varie dimensioni. Il più grande è un grosso varco a livello del terreno. Il Bastione era un tempo sotto la sorveglianza di Lord Sivaan (draconico sivak Grr7; AL NM). Il Bastione è circondato da un fossato ricolmo di scorpioni grandi quanto una mano. Il Bastione è caduto per mano dello stregone Palin Majere, che lo ha ritrasformato in sabbia nera. I Cavalieri di Takhisis stanno ripulendo la zona e costringendo i loro schiavi a ricostruire la parte della città che era stata ricoperta dalla sabbia.

Fiona Quinti

Umana Grr7/Cavaliere della Corona 5: GS 12; umanoide Media; DV 7d10 + 14 (Grr) più 5d10+10 (Cavaliere della Corona); pf 84; Iniz +3; Vel 9 m; CA 20 (contatto 10, colta alla sprovvista 20); Att +15/+10/+5 mischia (1d8+6/19-20 x2, *spada lunga+2*); AS forza dell'onore; QS lotta all'ultimo sangue, iniziativa eroica +2, volontà onorevole, coraggio cavalleresco; AL LB; TS Temp +11, Rifl +4, Vol +5; For 14, Des 13, Cos 15, Int 12, Sag 14, Car 16.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cavalcare +7, Conoscenze (nobiltà e regalità) +5, Conoscenze (religioni) +8, Diplomazia +10, Intimidire +11, Nuotare +6, Osservare +5; Arma Focalizzata (spada lunga), Arma Specializzata (spada lunga), Combattere alla Cieca, Combattere in Sella, Duro a Morire, Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Riflessi in Combattimento, Schivare, Vincolo d'Onore.

Forza dell'onore (Sop): Per due volte al giorno, un Cavaliere della Corona può acquisire un bonus morale di +4 al suo punteggio di Forza per 6 round.

Lotta all'ultimo sangue (Str): Un Cavaliere della Corona acquisisce il talento Duro a Morire come talento bonus, anche se non dispone del talento di prerequisito.

Iniziativa eroica (Str): Un Cavaliere della Corona acquisisce un bonus di +2 alle prove di iniziativa.

Volontà onorevole (Sop): Un Cavaliere della Corona applica il suo bonus di Carisma (+3) come bonus morale ai tiri salvezza contro gli incantesimi e gli effetti di compulsione.

Coraggio cavalleresco (Sop): Un Cavaliere della Corona applica il suo modificatore di Carisma (+3) come bonus morale a tutti i tiri salvezza contro gli effetti della paura.

Proprietà: Mezza armatura di maglia onorevole +3, Redentrice (Wyrmsbane, spada lunga anatema dei draghi+2), mantello della resistenza+2.

Disonorevole (qualità speciale delle armature): Contro gli attacchi delle creature legali, il bonus di potenziamento effettivo dello scudo o dell'armatura è superiore di +2 al suo normale bonus di potenziamento (quindi una *mezza armatura+1* diventa a tutti gli effetti una *mezza armatura+3* quando chi la indossa viene attaccato da una creatura legale). Il bonus dell'armatura va applicato anche a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi o le capacità magiche dotate del descrittore legale.

Abiurazione moderata [caotica]; *livello dell'incantatore:* 5°; *prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *protezione dalla legge; modificatore al prezzo di mercato:* bonus +1.

Onorevole (qualità speciale delle armature): Contro gli attacchi delle creature caotiche, il bonus di potenziamento effettivo dello scudo o dell'armatura è superiore di +2 al suo normale bonus di potenziamento (quindi una *mezza armatura+1* diventa a tutti gli effetti una *mezza armatura+3* quando chi la indossa viene attaccato da una creatura caotica). Il bonus dell'armatura va applicato anche a tutti i tiri salvezza contro gli incantesimi o le capacità magiche dotate del descrittore caotico.

Abiurazione moderata [legale]; *livello dell'incantatore:* 5°; *prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *protezione dal caos; modificatore al prezzo di mercato:* bonus +1.

Fiona, alta, snella e dai capelli rosso fuoco che ben si addicevano al suo carattere focoso, dedicò la

sua vita al Cavalierato Solamnico e il suo cuore a una canaglia, un semplice marinaio.

Fiona, un Cavaliere di Solamnia appartenente a una famiglia di Cavalieri di Solamnia, rispose rapidamente alla chiamata di Goldmoon e fu tra le prime ad ergersi contro i Signori Supremi dei Draghi. Si unì al gruppo di Dhamon Grimwulf e lasciò il suo avamposto Solamnico nella speranza di poter fare la differenza in qualcosa di importante nel mondo. I suoi viaggi la condussero attraverso la Palude Nuova e fin sulle montagne, verso luoghi di cui aveva solo letto o sentito dire. Lungo il cammino imparò a sviluppare una tolleranza verso le persone e gli eventi che incontrava, tolleranza che mal si conciliava col suo ideale Solamnico.

Si innamorò di Rig Mer-Krel, un maestro d'armi che in passato era stato un pirata. Interiormente cercò di negarlo a se stessa per mesi, dal momento che Rig era tutt'altro che cavalleresco e non si sarebbe mai unito al suo Ordine. Tuttavia si dimostrava incredibilmente onorevole e onesto, e Fiona scoprì di essere attratta da lui. Alla fine cedette ai propri sentimenti, e scoprì che il suo amore era ricambiato.

Fiona andava fiera della sua bravura nelle armi e sapeva dimostrarsi abile quanto un uomo in combattimento. Era temeraria ma anche comprensiva, e dimostrava spesso compassione per le vittime dei grandi draghi e per i loro servi. La prova più dura che dovette affrontare si presentò al portale della Finestra delle Stelle, dove si erano radunati i Signori Supremi dei Draghi. Malys la Rossa stava per effettuare un tentativo per trasformarsi in un dio, ma il suo piano fu sventato dal grande drago blu chiamato la Tempesta su Krynn. Se non fosse stato per il tradimento del drago blu, Fiona e i suoi compagni sarebbero morti. Tutti, eccetto Jasper, sopravvissero allo scontro.

Rig e Fiona rimasero assieme dopo che il resto dei compagni si separò, in seguito alla battaglia della Finestra delle Stelle. In un primo tempo i due vagarono di città in città, spingendosi anche pericolosamente vicino alle terre degli ogre. Cercavano di prestare aiuto a coloro che erano stati devastati dall'attacco dei draghi, o che semplicemente erano caduti in disgrazia. Ma quando a Fiona giunse voce che suo fratello, anch'egli un Cavaliere Solamnico, era scomparso, lei e Rig si imbarcarono in una nuova missione. Appresero dall'Ordine che il fratello di Fiona, assieme a molti altri, erano prigionieri nello Stagno di Sable. L'Ordine riteneva che fossero caduti in un'imboscata delle forze del drago e che fossero stati rinchiusi in un dungeon sotto Shrentak.

Fiona sapeva che oltre a Rig avrebbe avuto bisogno di altro aiuto, e così si rivolse a Dhamon Grimwulf, che ora faceva parte di un gruppo di banditi. Fiona lo convinse, assieme ai suoi compagni (o almeno così credeva) ad aiutarla a liberare suo fratello. Ingenuamente, Fiona cadde in una trappola dopo l'altra. Scoprì alla fine di essere stata usata. Assieme a Rig si separò da Dhamon e si inoltrò nella palude nel tentativo di liberare il fratello senza altri aiuti. Fiona e Rig vennero catturati e gettati nelle segrete.

Fiona non riuscì mai a salvare suo fratello, che morì assieme ai suoi compagni in un'angusta cella del dungeon. Alla fine, lei e Rig vennero salvati da Dhamon Grimwulf. Rig morì nel corso della battaglia per fuggire da Shrentak. Fiona impazzì dal dolore. Si convinse che Rig era ancora vivo e che si sarebbero sposati presto. Ma la follia la spinse anche a combattere contro Dhamon.

Soltanto alla fine le cose si fecero di nuovo chiare per lei. E in quell'istante di lucidità si sacrificò per salvare Dhamon e i suoi nuovi compagni. Morì sotto gli artigli di un malvagio drago d'ombra e venne sepolta nella stessa tana del drago. Ora è con Rig e suo fratello, e vive nei ricordi di coloro che ha lasciato su Krynn.

Rig Mer-Krel

Umano Grr7/Marinaio 7: GS 14; umanoide Medio; DV 7d10 +14 (Grr) più 7d8+14 (Marinaio); pf 101; Iniz +7; Vel 9 m; CA 20 (contatto 20, colto alla sprovvista 17); Att +18/+13 mischia (1d10+6/x3 più 2d6 contro nemici malvagi, ed effetti vorpal, *Falcione di Grimwulf*); AS colpo sporco +2d4; QS conoscenza marinara, uomo di mare +2; AL NB; TS Temp +12, Rifl +10, Vol +5; For 17, Des 16, Cos 14, Int 12, Sag 13, Car 17.

Abilità e talenti: Acrobazia +13, Ascoltare +9, Equilibrio +13, Intimidire +13, Nuotare +11, Osservare +11, Professione (marinaio) +10, Raccogliere Informazioni +11, Raggirare +8, Saltare +12, Scalare +15, Sopravvivenza +7, Utilizzare Corde +11; Allerta, Atletico, Attacco Poderoso, Autorità, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Mobilità, Resistenza Fisica, Riflessi in Combattimento, Robustezza, Schivare.

Colpo sporco (Str): Il marinaio conosce molte mosse come colpire sotto la cintura, sferrare colpi col cranio, pugni nello stomaco e così via. Il marinaio può tentare di sferrare un *colpo sporco* per infliggere danni aggiuntivi. L'avversario ha diritto a un tiro salvezza sui Riflessi con una CD pari al tiro per colpire modificato del marinaio. Se il tiro salvezza ha successo, il marinaio infligge solo i normali danni dell'attacco. L'avversario deve essere una creatura dotata di anatomia discernibile affinché l'attacco possa causare danni aggiuntivi. Il marinaio può utilizzare questa capacità solo una volta al giorno contro un singolo avversario (ma è libero di provare a utilizzarla contro avversari multipli nel corso dello stesso giorno).

Conoscenza marinara (Str): Un marinaio viene a conoscenza di molte informazioni ascoltando le chiacchiere locali nei vari porti o le storie raccontate dagli altri membri dell'equipaggio. Un marinaio può effettuare una prova speciale di conoscenza marinara con un bonus pari a +8 per determinare se conosce informazioni rilevanti di qualche tipo sulla storia, sulla gente del luogo, su un posto lontano o su qualche strana superstizione. Tale prova non rivela necessariamente informazioni accurate, dal momento che nella maggior parte dei casi il marinaio ha sentito l'informazione da qualcun altro, che a sua volta l'ha sentito dire da un amico, che l'ha sentito dire da qualcun altro, e così via. Il marinaio non può prendere 10 o 20 a questa prova; questo genere di conoscenza è fondamentalmente casuale.

Uomo di mare (Str): I marinai ottengono un bonus di competenza a tutte le prove di Equilibrio, Professione (Marinaio) e Scalare.

Proprietà: Amuleto dell'armatura naturale+4, Falcione di Grimwulf, anello di eludere, anello di protezione+3.

L'Ergothiano non voleva diventare un eroe. Voleva soltanto sopravvivere… e farlo alla grande. Fuggì da una famiglia povera e violenta quando aveva dodici anni e si imbarcò clandestinamente su una nave. Quando venne scoperto, la nave era già al largo e il giovane giurò di lavorare sodo, se il capitano l'avesse lasciato rimanere a bordo. Gli uomini lo chiamavano "Rig", che è il nomignolo con cui indicavano il cordame più alto teso tra gli alberi della nave, dal momento che passava buona parte del suo tempo lassù. Il ragazzo, agile e rapido, era in grado di arrampicarsi con facilità sugli alberi della nave e di svolgere i lavori più pericolosi. Col tempo si innamorò della vita di mare e scelse di diventare un pirata. Diventato un uomo, Rig non pensava mai al destino delle navi e degli equipaggi che subivano i suoi arrembaggi. Gli importava soltanto della ricchezza che riusciva ad accumulare e dell'emozione nell'inseguire la preda. Si fece strada tra i ranghi dei pirati finché non divenne secondo ufficiale su una delle navi più grosse. Avrebbe potuto diventare primo ufficiale e forse anche capitano, se avesse preso parte a un ammutinamento. Ma aveva troppo rispetto per il capitano della nave, e così lasciò l'equipaggio.

Rig e la sua donna, Shaon, viaggiarono per il mondo finché il destino non lo trasformò in uno dei campioni di Goldmoon. Si unirono al gruppo di Dhamon Grimwulf e abbandonarono per sempre la vita di saccheggi dei pirati. Ma questa nuova vita si rivelò difficile per il marinaio: affrontare draghi giganteschi era ben diverso dal pensare solo a se stessi. Ma vi si adattò, e imparò anche a sopportare i lunghi periodi di tempo passati sulla terraferma. La sua vita fu sconvolta quando un drago blu uccise Shaon… un drago che un tempo era stato un compagno di Dhamon Grimwulf. Anche se a Rig Dhamon non era mai andato troppo a genio, da allora prese a odiarlo. Rig incolpava Dhamon della morte di Shaon e di varie altre disavventure. Tuttavia lo rispettava ancora, e adottò il suo codice cavalleresco, ma né i molti chilometri percorsi né i molti anni passati assieme sarebbero mai bastati a fargli considerare Dhamon un amico.

Rig era un maestro nell'uso di qualsiasi arma su cui potesse mettere le mani, e portava sempre con sé diverse armi. La fascia con cui si cingeva la testa nascondeva un laccio da strangolatore. Teneva dei pugnali infilati negli stivali e delle lame nascoste nelle suole. Prediligeva soprattutto un falcione che Dhamon aveva gettato via. Rig pensava che un'arma forte e ben affilata fosse un alleato su cui poter sempre contare. Gli amici potevano morire o rivoltarsi contro di lui, ma una buona spada sarebbe sempre servita a tenerlo in vita. C'erano ben poche cose che gli dessero piacere come un combattimento che lo tenesse impegnato con le lame finché le armi quasi non gli cadevano dalle braccia per la stanchezza.

Quando finalmente Rig riuscì ad accettare la morte di Shaon, si aprì all'amore per Fiona, una dei Cavalieri di Solamnia, caratterizzata da un carattere irruento e focoso. Rig la ammirava per la sua bravura con la spada e la amava per la sua determinazione. Divenne suo compagno fedele e in segreto iniziò anche a riflettere sull'idea di entrare nei Cavalieri di Solamnia. Alla fine accettò di sposarla. Nelle loro intenzioni la cerimonia sarebbe dovuta svolgersi sul mare, probabilmente a New Ports, dopo aver salvato il fratello di Fiona dai dungeon di Sable. Ma finirono per essere imprigionati proprio all'interno di quei dungeon. Rig venne ucciso in battaglia mentre tentava di scappare dall'orribile prigione del drago.

Sanction

Grande città, 14.532

Sanction è situata ai margini orientali del Mare Nuovo, in mezzo a tre vulcani attivi noti collettivamente col nome di Signori del Fato.

Quando il Cataclisma si abbatté su Krynn, i vulcani della Catena del Fato, che si allunga verso

Capitolo Quattro

nord, dal Mare Nuovo fino a Nordmaar, si risvegliarono violentemente, e buona parte della città di Sanction venne distrutta. Per secoli Sanction fu nota per essere la città di Ansalon priva di ogni forma di legge, un covo di malvagità perfetto per gli eserciti dei draghi della Regina delle Tenebre, che occuparono la città negli ultimi anni della Quarta Era. Sulla scia della Guerra del Caos, tuttavia, uno straniero chiamato Hogan Bight comparve alle porte della città fuorilegge. Facendo sfoggio di grandi poteri magici, domò la furia dei vulcani e diresse i loro flussi di lava lontano dalla città. Iniziò poi a ricostruire Sanction, innalzando fortificazioni interne per proteggere la città, creando una squadra potente e ben addestrata di guardie cittadine, abolendo la schiavitù e i traffici illegali e offrendosi di proteggere la città non solo dalla lava, ma anche dalle incursioni degli ogre di Blöde, dalle forze di Onysablet provenienti dalla Palude Nuova a sud della Baia di Sanction e dai Cavalieri Scuri che continuavano a stringere d'assedio la città. Con l'aiuto di un misterioso drago di bronzo di nome Crucible, Sanction rimase intatta e forte.

Nei primi decenni della Quinta Era, Sanction divenne un simbolo di speranza nell'Oriente tormentato di Ansalon, poiché sebbene fosse circondata dal male da ogni lato, era divenuta rapida-

mente un centro di commercio e di industria, in grado di reggere agli assalti degli ogre, dei Cavalieri Scuri e delle forze di Sable. Ma poi giunsero la potenza inarrestabile di Mina e dell'esercito dell'Unico Dio, e anche Sanction, alla fine, cadde. Con la misteriosa scomparsa di Hogan Bight e di Crucible (che, stando a quanto affermano alcune voci, erano in realtà la stessa persona), coloro che erano in grado di fuggire da Sanction se ne andarono, lasciando la città nelle mani dell'esercito di Mina. Con la caduta dell'Unico Dio e senza ancora alcuna traccia di Hogan Bight e Crucible, il controllo della città è passato ai governanti cittadini che avevano lavorato assieme a Bight per ricostruire la città.

La vasta città portuale è un crogiuolo di mille razze e culture diverse che attira individui da ogni angolo di Ansalon, grazie anche alla sua posizione centrale che ne fa una delle città più prospere della regione. I porti e i magazzini fervidi di attività della zona ovest sono circondati dagli edifici della parte bassa della città, occupati quasi interamente dai negozi e dalle abitazioni di coloro che svolgono attività marinare: costruttori di vele, carpentieri, costruttori di remi, fabbri, intrecciatori di corde, nonché locande di malaffare e taverne pronte a servire nani, umani, elfi, minotauri e kender. Più a monte rispetto ai moli si ergono le mura costruite attorno a Sanction per proteggere la città interna. È qui che risiede la maggior parte degli abitanti di Sanction. Nella zona nord della città interna si erge ancora il palazzo di Hogan Bight; nei pressi del centro della città è possibile trovare il famigerato Bazar di Souk. Il lato est della città, oltre le mura cittadine, ospita varie fattorie e allevamenti che traggono beneficio dal terreno fertile in prossimità dei flussi di lava. Attorno all'intera città, controllato dalla potente magia creata da Hogan Bight, scorre un fossato di lava, tracciato per creare una barriera protettiva in grado di proteggere Sanction dai continui assalti dei Cavalieri Scuri.

1. **Palazzo del Governatore.** Il Palazzo del Governatore è situato sulla collina più alta della città. La bellezza del palazzo non ha rivali in nessun altro edificio di Sanction. Giardini lussureggianti, viali ombreggiati e aiuole circondano il palazzo fino ai piedi della collina, ricoperta di un manto ben rasato di erba verde che giunge fino alle fondamenta in marmo bianco del palazzo vero e proprio. Fu chiamata una colonia di nani per costruire l'edificio, che si dimostra robusto e difendibile come una fortezza vera e propria. Robuste mura in pietra bianca circondano il palazzo, sorvegliato da centinaia di Guardie Cittadine alloggiate negli edifici circostanti. L'edificio principale è alto quattro piani ed è sormontato da torrette in pietra grigia. Quattro torri sono collocate agli angoli e una, enorme, si erge invece al centro. Il Palazzo, all'interno, è un labirinto di corridoi e camere lussuose, ricche di decorazioni e illuminate da finestre alte e strette a ogni piano. Quando Mina e il suo Esercito dell'Unico Dio occuparono Sanction, i soldati e i generali dell'esercito alloggiarono nel Palazzo, in quanto sia Hogan Bight che Crucible scomparvero senza lasciare traccia. Dopo la sconfitta dell'Unico Dio e la scomparsa di Mina, l'Esercito dell'Unico Dio si disperse e molti dei suoi membri fuggirono nell'oscurità. Ora il Palazzo è vuoto e molti dei suoi tesori sono stati saccheggiati dalle forze in ritirata.

2. **Torre della Capitaneria di Porto.** Proprio alla destra dei moli si erge la torre della capitaneria di porto. La torre, costruita per fungere da faro, è più alta di qualsiasi altro edificio del quartiere. La sua superficie in pietra grigia è sporca e consunta, ma le vetrate della torre di guardia, in cima, vengono tenute pulite e in buone condizioni. La luce proiettata dalla cima della torre oscilla avanti e indietro attraverso tutta la baia, fornendo visibilità al fine di guidare le navi attraverso le acque antistanti la baia, che a volte si fanno difficili da navigare. Il capitano di porto, che riveste questo ruolo soltanto da pochi anni, è un veterano della Guerra delle Lance e della Guerra del Caos, conosciuto come Gristle Un-Occhio (nano, Grr7/Ldr8; N). È il responsabile della registrazione di tutte le navi che entrano ed escono dal porto, oltre che della merce caricata e scaricata e della raccolta delle tariffe.

3. **Quartier generale delle Guardie Cittadine.** Alcuni isolati a sud della Porta Ovest è situato il quartier generale delle Guardie Cittadine. I due edifici, un insieme di caserme, prigioni e centri di addestramento, sono costruiti in granito rinforzato e protetti da una pesante porta in ferro battuto. Il Capitano Gallena (mezzelfa, Grr9; LN) funge da capitano della Guardia Cittadina. Le guardie pattugliano la città, tenendosi all'interno del perimetro segnato dal fossato di lava. A loro spetta il compito di vegliare quotidianamente sulla città, di sorvegliare i moli, di pattugliare le fattorie esterne e di difendere la città contro le forze esterne.

4. **Tempio di Duerghast.** Il Tempio di Duerghast è situato al di fuori della città, alle pendici del Monte Ashkir, un luogo noto a tutti gli abitanti di Ansalon come il posto in cui due divinità divennero mortali e una di esse venne uccisa. Nel corso della Guerra delle Anime, l'arena fu teatro del sacrificio di Paladine e della rovina di Takhisis. Questo luogo inquietante è costruito totalmente in granito nero e un tempo era destinato all'offerta di sacrifici umani. Un gruppo di cultisti lo eresse subito dopo il Cataclisma, in onore di un falso dio, per immolargli vittime nella speranza di placare i vulcani che circondavano la città. Il muro di protezione esterno è costruito lungo un quadrato attorno al tempio, con dei cancelli composti da due pesanti lastre di pietra movibili. All'interno, il tempio è composto da un sistema di camere sotterranee disposte attorno a una gigantesca arena. Il pavimento sabbioso dell'arena si trova a un livello inferiore a quello del mare e le gradinate dell'arena sono state scolpite lungo un semicerchio che dalle pendici circostanti scende verso l'arena centrale. Il tempio è rimasto abbandonato fin dalla Guerra delle Anime.

5. **Bazar di Souk.** Il Bazar di Souk, situato nei pressi del centro della città, è uno dei più famigerati mercati di Ansalon. La sua posizione centrale all'interno di Sanction ne fa il posto perfetto per mercanti provenienti da tutto il continente, che vi si recano per vendere e scambiare beni di ogni

genere. Mercanti dal Khur, da Nordmaar e da Palanthas dispongono le loro merci accanto a quelle dei contadini locali e dei domatori di cavalli della Valle di Sanction, rivendendo le loro merci su bancarelle e carri a cielo aperto lungo le vie lastricate della città. Lunghe file di bancarelle fisse offrono una vasta gamma di prodotti di artigianato. Venditori ambulanti di ogni genere si mescolano tra la folla in cerca di acquirenti interessati e pronti a dimostrare la qualità della propria merce, mentre menestrelli e giocolieri intrattengono i passanti in cambio di qualche moneta.

6. **Porta Occidentale.** La Porta Occidentale consente l'accesso alla parte interna della città dai moli. La porta, fiancheggiata da due torri, viene chiusa di rado, e il transito dalla città interna a quella esterna è quasi sempre percorribile. Tuttavia, in caso di pericolo, i cancelli possono essere chiusi nel giro di pochi istanti. Le robuste travi di legno che la compongono sono rinforzate con sbarre in solido acciaio sul lato interno, che rendono la porta assai difficile da sfondare, anche in circostanze estreme.

7. **Porta Orientale.** La Porta Orientale consente l'accesso alla parte interna della città alle fattorie ad est. Come la porta occidentale, normalmente viene tenuta aperta, ma in caso di pericolo può venire rapidamente chiusa e rinforzata per reggere l'urto degli invasori.

8. **Torri di guardia orientali.** Le torri di guardia orientali, un gruppo di quattro torri situate del fiume di lava orientale che scende dal Monte Thunderhorn, fungono sia da postazione di guardia che da fortificazione difensiva. Sono equipaggiate con balliste, catapulte e altre macchine da guerra e sono sorvegliate in ogni istante dai membri più esperti delle Guardie Cittadine. Costruite per avvistare eventuali incursioni dei Cavalieri Scuri dal passo orientale, possono accendere dei fuochi di segnalazione affinché l'allarme venga dato in tutta la città. Nel giro di pochi minuti, l'intera città può venire sigillata per respingere gli attacchi nemici.

9. **Tempio del Cuore.** Questo tempio, un tempo conosciuto come il Tempio di Huerzyd, è l'unico dei tre grandi templi di Sanction la cui costruzione risale a prima del Cataclisma. Quando gli eserciti dei draghi giunsero per occupare Sanction negli anni precedenti alla Guerra delle Lance, si tennero alla larga da questo tempio, preferendo invece erigerne uno nuovo in onore della loro dea oscura. Sentendo che Hogan Bight aveva domato i fiumi di lava e aveva iniziato a fare di Sanction uno dei centri di potere del Mare Nuovo, alcuni mistici della Cittadella della Luce si recarono a Sanction offrendosi di ricostruire il tempio in modo da poter usare i loro poteri per aiutare la gente della città. Mina scelse di occupare il Tempio del Cuore, dedicandolo al suo Unico Dio. I mistici che lavoravano al tempio vennero imprigionati nelle loro celle e la sala dell'altare venne consacrata all'Unico Dio. Grazie al potere dell'Unico Dio, il tetto del tempio venne incenerito, lasciando la sala dell'altare a cielo aperto. Gli spiriti dei morti trasportarono i totem dei teschi di Beryl, Khellendros e Malys fino al tempio, conferendo così all'Unico Dio il potere di manifestarsi quasi totalmente nel mondo. Quando il totem dei teschi venne distrutto dallo spirito di Palin Majere e dal drago d'argento cieco conosciuto come Mirror, l'esplosione che ne seguì devastò la sala dell'altare. Dopo la caduta dell'Unico Dio, il tempio è rimasto abbandonato. Anche se i Mistici della Cittadella hanno provato più e più volte a purificare il tempio, l'aura di morte e di malvagità che aleggia attorno al tempio non accenna a svanire.

10. **Rovine del Tempio di Luerkhisis.** La struttura particolare del Tempio di Luerkhisis venne scavata sulla fiancata del Monte Thunderhorn nei giorni precedenti alla Guerra delle Lance. Il tempio era dedicato alla Regina delle Tenebre e fungeva da centro primario del potere della Regina Oscura nel corso di quell'era. Fu nelle viscere di questo tempio che vennero creati i draconici. Alla fine della Guerra delle Lance, quando il segreto della corruzione delle uova dei draghi buoni e della loro trasformazione in draconici venne scoperto grazie agli sforzi di Gilthanas e Silvara (il drago d'argento D'Argent), i draghi buoni attaccarono Sanction, distrussero il tempio e recuperarono le uova rimanenti. Da allora, del Tempio di Luerkhisis sono rimaste soltanto le rovine, al di fuori di Sanction vera e propria. Di tanto i tanto, gli avventurieri più coraggiosi e più avventati hanno provato a trovare tra le rovine un accesso alle caverne sottostanti, in cerca delle ricchezze del defunto Signore dei Draghi Ariakas.

11. **Campo profughi.** A causa delle devastazioni che hanno piagato la parte orientale di Ansalon nel corso degli ultimi decenni, sono molti i senzatetto che si sono ritrovati a vagare per le strade, in cerca di un modo per ricostruire da zero le loro vite. Coloro che riescono a farsi strada fino a Sanction vi trovano un campo profughi che è stato fondato su ordine di Hogan Bight e curato dai mistici che dimorano nel Tempio del Cuore. Il campo profughi, un villaggio di tende e baracche, è sorprendentemente pulito e privo di criminali. A intervalli regolari, dei gruppi di lavoro vengono formati tra i profughi in grado di lavorare che hanno così l'occasione di guadagnarsi una paga e, col tempo, di trasferirsi all'interno della città o su una nave che li porti lontano dalle pericolose zone ad est.

Silvanost (prima del 419 AC)

Metropoli, 27325 (prima della Guerra delle Anime)
Silvanost è situata nel cuore di uno dei più bei luoghi esistenti su Krynn, Silvanesti. Per molti secoli coloro che hanno potuto visitare l'antica dimora elfica sono rimasti meravigliati dalla sua bellezza e dalla sua arte. Le foreste di Silvanesti sono sempre state ottimamente curate. Ogni albero, roccia e cespuglio è stato plasmato con amore per creare una composizione armonica e splendida dai Modellatori dei Boschi di Silvanesti, e la capitale, Silvanost, non fa eccezione. Mentre i Qualinesti preferiscono vivere in mezzo alla natura, lasciandola crescere liberamente, i Silvanesti preferiscono da sempre adattare la natura alla loro idea di perfezione. La città di Silvanost è

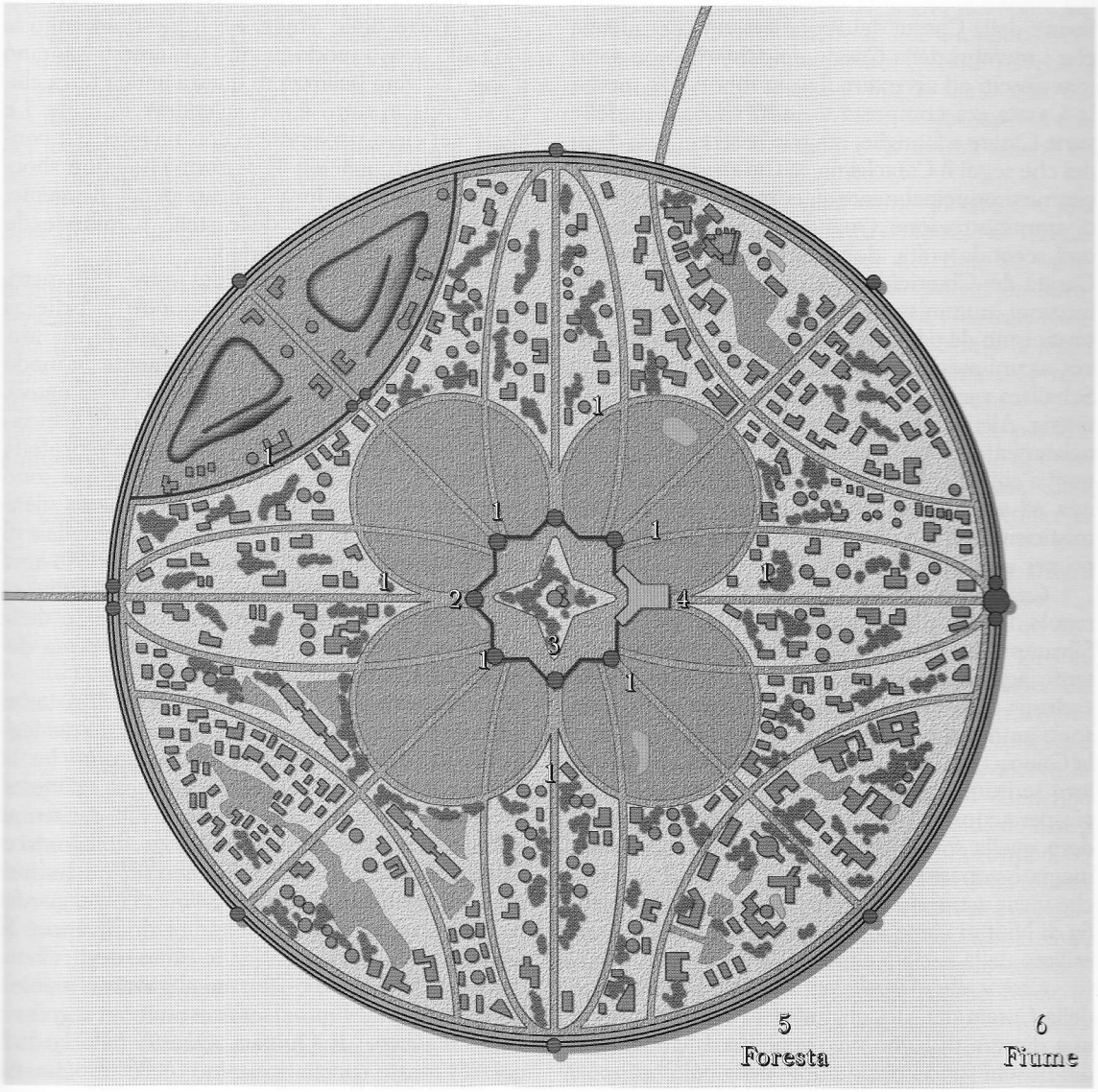
situata al centro del reame, su un'isola al centro dello scintillante Fiume Thon-Thalas. A prima vista, la città sembra un giardino fiabesco, curato alla perfezione nelle sue aiuole, nelle file di alberi perfettamente allineati e distanziati, nei fiori che sbocciano formando disegni complessi e precisi, nelle sue fontane cristalline e nei suoi sentieri lastricati. Le grandi dimore nobiliari non sono altro che torri di legno vivo cresciute appositamente per ospitare gli elfi. Le cime dei templi, costruiti in purissimo marmo, sono decorate da guglie svettanti che si protendono anche oltre le cime degli alberi. Le dimore degli elfi possono variare da edifici a uno o due piani ai margini della capitale a grandi complessi di dieci o dodici piani nei pressi del cuore della città. Il Tempio di Astarin, circondato dai suoi leggendari giardini, è situato al centro della città. Subito ad est del Tempio di Astarin si erge la favoleggiata Torre delle Stelle, una struttura in marmo, cristallo e acciaio decorata d'oro e gioielli. Ad ovest del Tempio si erge il Palazzo di Quinari, la dimora della famiglia reale di Silvanesti.

1. Casate di Silvanesti. A Silvanesti un elfo deve imparare presto qual è il suo posto nella società, altrimenti non riuscirà mai a farne parte. Ogni elfo appartiene a una particolare Casata che ne definisce l'occupazione e la classe sociale. Silvanos creò questo sistema nei secoli passati, nella speranza di poter unire all'interno di una stessa struttura i clan elfici in lotta tra loro. I capi delle Casate avevano un tempo il dovere di prendere parte al Sinthel-Elish o "Consiglio dei Sommi", ma il Sinthel-Elish venne sciolto dal Generale Konnal dopo l'innalzamento dello Scudo. In quel periodo, fu la Casata dei Protettori a impugnare le redini del governo dei Silvanesti.

Esistono varie grandi Casate a Silvanost, oltre a innumerevoli casati minori, come quelli dei Gioiellieri, dei Sarti e degli Intagliatori di Pietra. Le Casate più piccole solitamente tendono ad allinearsi a una delle Casate maggiori. Queste sono alcune tra le Casate maggiori di Silvanost:

Casata Reale. Questa Casata è composta dai discendenti diretti di Silvanos. A loro spetta il compito di guidare la nazione. Il Portavoce delle Stelle e la sua famiglia fanno sempre parte della Casata Reale. I restanti componenti sono parenti più o meno vicini perennemente impegnati a discutere su chi dovrà essere il prossimo portavoce.

Casata dei Protettori. La Casata dei Protettori è composta da quegli elfi che hanno il compito di proteggere l'antica Dimora Elfica, è la Casata più vasta e diversificata di Silvanost. Tutti i membri dei Corridori Selvaggi, dei Cavalcatori del Vento e delle guardie di palazzo appartengono alla Casata



dei Protettori. A causa del vasto numero di elfi che la Casata comprende, lo status sociale viene determinato dal grado gerarchico all'interno dell'esercito. Un capitano dei Corridori Selvaggi e uno dei Cavalcatori del Vento dispongono entrambi dello stesso status, mentre un generale dei Cavalcatori del Vento comanda su tutti. I kirath vengono considerati una misura temporanea, e come tali possono provenire da qualsiasi Casata, sebbene quasi tutti facciano parte del Casata dei Protettori, dei Giardinieri, dei Modellatori dei Boschi o dei Mistici, grazie alla loro particolare affinità alla natura. I kirath vennero fondati per la prima volta nel corso della Guerra delle Lance, per effettuare delle rapide incursioni nella Foresta di Silvanesti, al tempo in cui era distorta dall'incubo. Dopo che la foresta fu sanata, alcuni sostennero che dei kirath non c'era più bisogno, e che anzi erano un ricordo di un tempo che era meglio dimenticare. I kirath furono i primi a notare seriamente gli effetti dello Scudo sulla foresta, ma alle loro parole non fu prestato ascolto, e così si ritirarono nella foresta e organizzarono una silenziosa ribellione, cercando di combattere i danni generati dallo Scudo e, allo stesso tempo, un modo per distruggerlo.

Casata dei Chierici. Questa Casata era un tempo la seconda Casata più potente di Silvanesti, ma dopo il Cataclisma iniziò a perdere terreno in favore della Casata dei Protettori, una decadenza che i membri della Casata dei Chierici non sono mai riusciti ad accettare fino in fondo. Un tempo la Casata era composta da tutti i sacerdoti delle varie Casate e famiglie, ma con la scomparsa degli dei che seguì il Cataclisma, la Casata dovette concentrarsi principalmente su compiti storiografici e di amministrazione. Quando gli dei scomparvero una seconda volta, dopo la Guerra del Caos, la Casata dei Chierici dovette di nuovo tornare alle funzioni amministrative. Quando la scoperta del misticismo da parte di Goldmoon si diffuse, tuttavia, alcuni membri della Casata si recarono fino a Schallsea per apprendere questa nuova forma di magia. Alcuni riuscirono a tornare prima dell'innalzamento dello Scudo, e a insegnare questa nuova abilità agli altri. Da allora, la Casata continua ad adorare gli dei, ma attinge ai poteri del misticismo invece che a quelli clericali veri e propri per aiutare i propri fedeli.

Casata dei Mistici. Questa Casata educa e regola l'uso delle capacità magiche tra gli elfi Silvanesti. La Casata dei Mistici è accessibile soltanto agli elfi di casta più alta, ed è uno dei più esclusivi di Silvanost. Soltanto i seguaci di Solinari sono ammessi nei ranghi di questa Casata. Dopo la Guerra del Caos, i maghi hanno fatto ricorso ai loro scritti più antichi riguardo alla magia selvaggia per scoprire l'uso della stregoneria e apprendere quella forma di magia. Qualsiasi uso della magia è coperto da regole ferree, e qualsiasi elfo che viene scoperto a seguire il sentiero e la filosofia di Nuitari viene marchiato come elfo scuro ed esiliato dalla società elfica.

Casata dei Modellatori dei Boschi I membri della Casata dei Modellatori dei Boschi vivono in una dimora di legno vivo scolpito. I Modellatori dei Boschi sono i responsabili della coltivazione e della progettazione della foresta di Silvanesti. A differenza della Casata dei Giardinieri, che è responsabile della coltivazione e della crescita di frutti e piante commestibili, la Casata dei Modellatori dei Boschi fa uso delle proprie capacità per accrescere la bellezza della nazione.

La Casata dei Modellatori dei Boschi tende all'isolazionismo, e preferisce organizzare matrimoni soltanto all'interno della propria Casata, per preservare la purezza del sangue. Furono i membri della Casata dei Modellatori dei Boschi a collaborare con Cyan Bloodbane senza saperlo per innalzare l'impenetrabile barriera dello Scudo attorno alle loro terre. Non potevano sapere che lo Scudo attingeva alle energie vitali di coloro che vivevano al suo riparo per alimentarsi.

Casata dei Servitori. Gli elfi della Casata dei Servitori sono ai livelli più bassi della gerarchia sociale. Questa Casata è composta da manovali, inservienti e schiavi. Gli elfi di questa Casata non possono sposarsi con membri di altre Casate. Possono sposarsi soltanto con altri elfi dello stesso status sociale, quindi i servitori possono sposare solo altri servitori, gli schiavi soltanto altri schiavi (se viene dato loro il permesso) e così via. Anche se dispongono di pochissimo potere, gli elfi della Casata dei Servitori possono essere incontrati presso tutti le altre Casate del reame, e sono molto ben informati sugli affari del regno.

2. Torre delle Stelle. I Silvanesti adorano la luna allo stesso modo in cui i Qualinesti adorano il sole. La vera bellezza di questa antica terra elfica si rivela in tutto il suo splendore di notte. Le stelle nel cielo risplendono con un'intensità concessa soltanto agli elfi. È di notte che i fiori sbocciano e aprono i loro delicati petali d'argento, rispecchiando la luce delle stelle e infondendo nell'aria un profumo inebriante.

La Torre delle Stelle, alta oltre 180 metri, venne costruita proprio per onorare la bellezza della notte. Fu costruita con blocchi di marmo, cristallo e acciaio plasmati magicamente, in modo da non nuocere a nessuna parte della terra nativa. L'intera struttura è caratterizzata da linee slanciate e organiche. Le finestre sono tonde e protette da vetri di cristallo trasparente e le porte sono slanciate e scorrono sui cardini in perfetto silenzio. L'interno della torre è ricoperto da migliaia di gioielli scintillanti che riflettono la luce delle lune e delle stelle e illuminano la Sala delle Udienze all'interno della torre. Il trono di smeraldo della torre è rimasto vuoto per decenni, in attesa del ritorno del Portavoce delle Stelle.

3. Giardino di Astarin. Il Tempio di Astarin, nel cuore stesso di Silvanost, è circondato dal leggendario Giardino di Astarin. Il giardino ha la forma di una stella a quattro punte allineata secondo i quattro punti cardinali. Fin dai tempi della sua creazione, è stato un luogo di incontri e celebrazioni. Banchetti di mezzanotte e festival notturni sono eventi comuni all'interno dei giardini. All'insaputa di molti cittadini di Silvanost, il Giardino di Astarin soffre a causa degli effetti dello Scudo. Le piante attorno al giardino muoiono in fretta e devono essere sostituite in segreto.

4. Palazzo di Quinari. Questo palazzo dal colore rosato porta il nome della moglie di

Silvanos ed è l'edificio più grande dell'intera città. È alto oltre novanta metri ed è suddiviso in tre ali. Un'ala è riservata alla gestione degli affari cittadini, mentre le altre fungono da dimora degli elfi della Casata Reale. Il palazzo è la residenza più lussuosa della città. Ogni camera è sfarzosamente decorata con arazzi dai colori sgargianti, sedie imbottite e dotate di cuscini di pelo e soffici letti con baldacchini decorati d'oro e d'argento.

Le sale in marmo sono decorate con gli arazzi più pregiati, intessuti con preziosi filamenti di seta e d'oro. Il dolce odore del miele e dei vari profumi esotici aleggia per i corridoi decorati con centinaia di vasi di fiori freschi perfettamente allineati. Il cortile di fronte al palazzo solitamente è affollato di elfi provenienti da varie casate nobiliari, impegnati a condurre affari con la Casata Reale.

5. Foresta di Fallon. La Foresta di Fallon è situata a sud della città. È curata dagli elfi della Casata dei Giardinieri e della Casata dei Modellatori dei Boschi, ed è sia un esempio di rara bellezza che una preziosa fonte di risorse vitali. La Foresta di Fallon è composta da ettari di boschi verdeggianti e di frutteti fertili che producono mele, pesche e altri frutti. Le ruote di vari eleganti mulini a vento girano pigramente, prati ricchi d'erba verde e di fiori si stendono lungo correnti d'acqua cristallina.

6. Fiume Thon-Thalas. La città è circondata dalle acque del Thon-Thalas. Il fiume, che scorre maestosamente da nord verso sud, è il più grande corso d'acqua di Silvanesti. Lungo le rive del fiume sorgono molte delle dimore e dei villaggi dei Silvanesti. Molti elfi vivono su quegli alberi i cui rami sono stati plasmati per creare delle dimore arboree.

Il metodo tradizionale per attraversare il fiume fino a Silvanost prevede l'uso di tartarughe giganti, cresciute e addestrate per trainare e chiatte dalla terraferma fino all'isola. I Sacerdoti della Fenice Azzurra da secoli si occupano di addestrare e di crescere queste enormi bestie. Varie torri di guardia collocate sulle rive del fiume sorvegliano l'accesso alla città dal fiume.

Storia regionale

Silvanost è stata la capitale di Silvanesti per interi millenni. Gli elfi non costruirono Silvanost, bensì la fecero crescere, scolpendo e plasmando la foresta a loro piacimento. Nel corso del primo Cataclisma, la patria degli elfi venne devastata. Centinaia di chilometri di territorio Silvanesti vennero inghiottiti dal mare. I Silvanesti vissero in relativa pace e sicurezza, nel periodo che seguì al folle gesto del Gran Sacerdote degli umani che portò la distruzione nel mondo. A differenza di tutte le altre razze gli elfi, a causa delle loro lunghe vite, non dimenticarono mai la devastazione causata dagli umani selvaggi. E questo non fece che rafforzare la risoluzione dei Silvanesti di ritrarsi dal resto del mondo.

Più di trecento anni dopo, quando gli eserciti dei draghi della Regina delle Tenebre calarono dal nord per invadere la loro terra, il Portavoce delle Stelle, Lorac Caladon, inviò il suo popolo in esilio attuando un piano per salvare il loro reame. Gli elfi partirono per mare, costeggiando il continente fino alle rive dell'Ergoth del Sud. Il Portavoce delle Stelle fu l'unico a rimanere. Usando l'antica magia del Globo dei Draghi, sperava di sconfiggere il male incombente. Tuttavia, la magia del globo ebbe il sopravvento sulla mente di Lorac e lo soggiogò.

Lorac venne scoperto da Cyan Bloodbane, un grande drago verde, che sussurrò orribili incubi alle orecchie del re elfico, incubi in cui gli splendidi alberi di Silvanesti venivano distorti e deformati, il suo popolo moriva di orribili malattie e il Thon-Thalas si tingeva di rosso per il sangue degli innocenti. Il potere del globo trasformò Silvanost e la foresta circostante in un terrificante incubo vivente.

Dopo la Guerra delle Lance, gli elfi fecero ritorno per scoprire che la loro patria era diventata una terrificante versione da incubo di quella che un tempo era stata una terra gloriosa. Sotto la guida del Generale (e Principe) dei Qualinesti Porthios, gli elfi combatterono contro l'incubo a occhi aperti, ma il prezzo da pagare fu alto. Molti elfi perirono in battaglia, e anche quando il sogno venne sconfitto, gli animali, gli alberi e le piante toccate dal sogno rimasero distorte e corrotte. Furono necessari oltre due decenni per sconfiggere il sogno, e altri dieci anni per riportare Silvanost e la terra circostante alla bellezza di un tempo.

Porthios, che aveva liberato Silvanost e la Dimora Elfica dalle grinfie del sogno malvagio, iniziò a parlare di unificazione. Indicò il mondo circostante e parlò di cambiamento. Questo spaventò i Silvanesti più di qualsiasi magia nera. Porthios sposò la figlia di Lorac, Alhana Starbreeze, e i due progettarono di fare delle due nazioni elfiche un unico popolo.

Ma tale idea fu vista come un'offesa e una minaccia di un cambiamento dello stile di vita dei Silvanesti e spinse i nemici dei due ad agire. Porthios e sua moglie vennero cacciati da Silvanesti e marchiati come elfi scuri. Il Generale Konnal della Casata dei Protettori proclamò la legge marziale in tutta la nazione fino a quando un Portavoce delle Stelle non fosse stato nominato.

I Silvanesti si isolarono ancora di più dal mondo, e le voci che parlavano del ritorno di Cyan Bloodbane e della devastazione portata dalla Guerra del Caos non fecero che incrementare la loro diffidenza.

Ersero allora uno Scudo magico per tenere lontani i mali del mondo. Lo Scudo li salvò. Lo Scudo riuscì a preservare il loro stile di vita ma riuscì quasi a provocare la morte di tutti gli elfi. All'insaputa degli elfi, Cyan Bloodbane, il perfido drago verde che aveva tormentato la loro razza per anni e anni, viveva tra loro sotto mentite spoglie, e fu lui a creare lo Scudo. Riuscì a convincere la Casata dei Modellatori dei Boschi e il Generale Konnal che lo Scudo era necessario e diede il suo contributo perché venisse creato. Purtroppo lo Scudo si alimentava dell'energia vitale della foresta e degli elfi al suo interno. Quasi metà della popolazione di Silvanost morì di una misteriosa epidemia, man mano che lo Scudo risucchiava le loro vite.

Nel corso della Guerra delle Anime, Mina, la profeta dell'Unico Dio, distrusse l'Albero dello Scudo nel giardino di Astarin e dissolse lo Scudo. Ma portò con sé un esercito di Cavalieri Scuri che

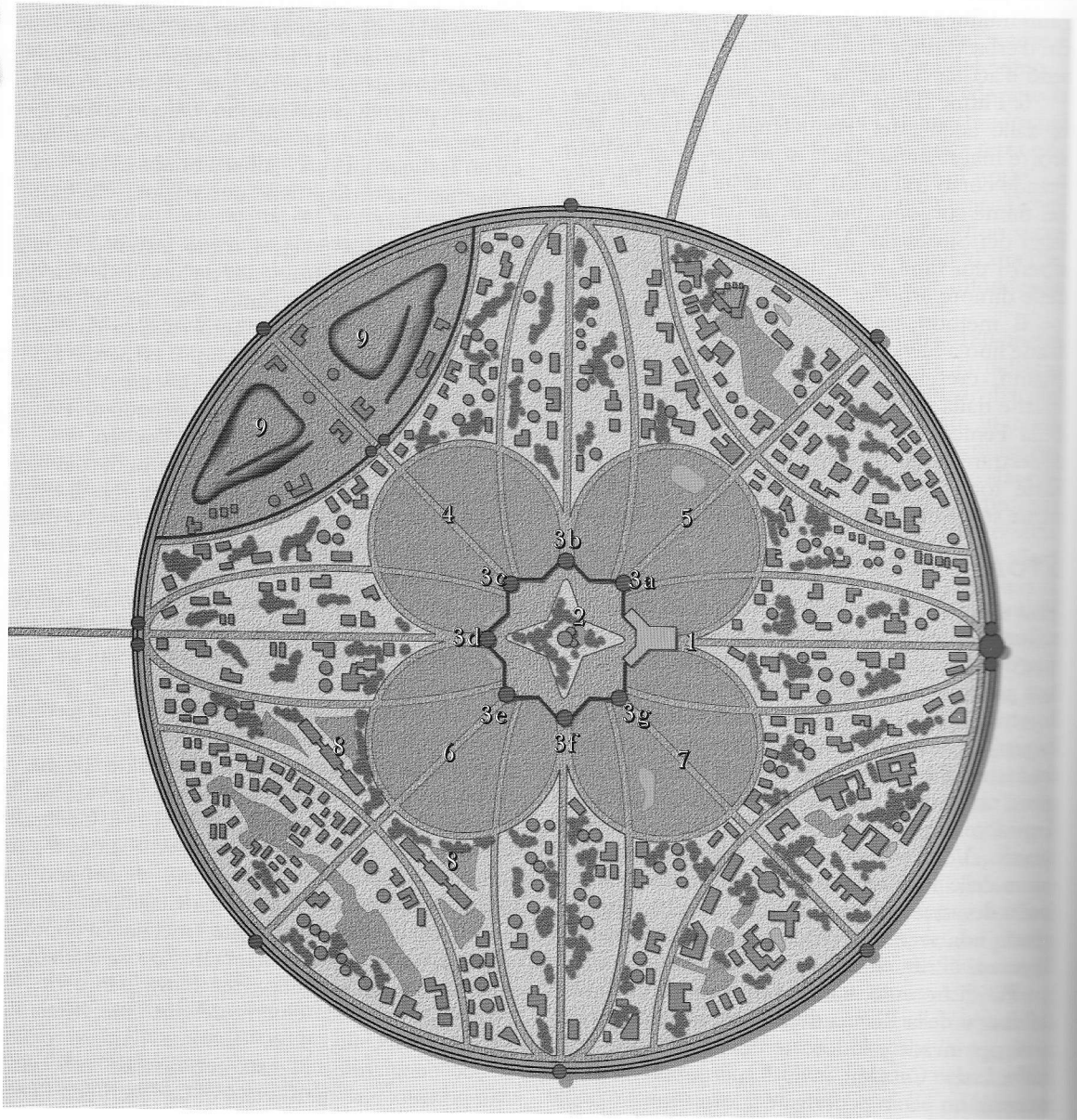
occuparono Silvanost. Gli elfi acclamarono Mina come loro salvatrice per averli salvati da Cyan Bloodbane e per aver abbattuto lo Scudo, ma non poterono festeggiare a lungo. I minotauri delle Isole di Sangue condussero un attacco a sorpresa nelle terre degli elfi e strapparono il controllo di Silvanost ai Cavalieri Scuri, proprio mentre l'esercito di Silvanesti marciava a nord, verso Sanction, per liberare il loro re Silvanoshei, fatto prigioniero. Ora sia i Silvanesti che i Qualinesti sono una nazione di esuli. Ora sono i minotauri a controllare la capitale elfica.

Silvanost (nel 420 AC) [Sargasanti]

Grande città, 17.396 (7.350 minotauri, 10.046 schiavi)
Quando i minotauri presero il controllo della Foresta di Silvanesti dagli elfi, misero in fuga i Cavalieri Scuri rimasti dopo l'arrivo di Mina e proclamarono la capitale di Silvanost una conquista dell'Impero dei Minotauri. Ora i minotauri dispongono di un centro strategico da cui far partire le loro future operazioni militari. I minotauri stanno trasferendo un gran numero di soldati e di coloni a Silvanost e nelle terre circostanti, per consolidare la loro presenza sul territorio. Ben sapendo di trovarsi in una terra ancora popolata da una moltitudine di nemici, il piano dei minotauri è quello di ammassare più forze possibile a Silvanost, assicurandosi di avere una presa ben salda sulla regione prima di procedere alla conquista di nuove terre. A tale scopo hanno stretto un'alleanza con gli ogre di Blöde al nord. I minotauri hanno chiamato la loro nuova colonia Sargasanti, "Gloria di Sargas".

Nel giro di sei mesi, i minotauri hanno lasciato un profondo segno su una città elfica che nell'arco di interi millenni era cambiata assai poco. Interi quartieri sono stati devastati. Le antiche torri che un tempo si ergevano come simboli dei grandi Casati di Silvanesti ora ospitano i più importanti capiclan dei minotauri. Lo splendido Palazzo di Quinari è ora il Palazzo del Governatore, e il tempio che in passato era consacrato ad Astarin (Branchala) ora è un santuario in onore di Sargonnas (o Sargas, come lo chiamano i minotauri).

1. Palazzo del Governatore. Il Palazzo di Quinari è il più grande edificio della città di Sargasanti. Il palazzo è alto oltre novanta metri ed è diviso in tre ali. Anche se i minotauri sono soli-



ti fare pesanti commenti sulla propensione degli elfi verso i colori "deboli", non hanno alterato in alcun modo la facciata rosea del palazzo, sebbene le delicate e incantevoli decorazioni elfiche e la mobilia del palazzo siano state saccheggiate, usate come legna da ardere o vendute nel prosperoso mercato nero che si è diffuso in tutte le zone di Ansalon riguardo alla merce elfica.

2. Tempio di Sargas. Il tempio era in origine stato costruito in onore di Astarin (Branchala), ma i minotauri hanno rimosso ogni riferimento al dio elfico dal tempio e lo hanno consacrato a Sargas. Il tempio è composto da tre torri, due più piccole e una più grande centrale. Le due torri più piccole sono consacrate a quegli dei che i minotauri considerano divinità minori e contengono santuari dedicati ad altre divinità dell'Oscurità e dell'Equilibrio, e perfino un piccolo santuario in onore di Kiri-Jolith. La torre più grande, quella centrale, è invece dedicata esclusivamente a Sargas.

3. Torri dei Clan. La Flotta dell'Imperatore che ha invaso Silvanost era composta dalle forze di sette Grandi Clan. Una volta che la vittoria sugli elfi e sugli umani rimasti nella Foresta di Silvanesti si è rivelata certa, ogni Clan ha reclamato per sé uno dei templi che un tempo erano stati eretti in onore degli Dei della Luce. Il Clan Droka, il Clan di Hotak de-Droka, l'Imperatore dei Minotauri, ha reclamato per sé la Torre delle Stelle, oltre al Palazzo del Governatore. I minotauri costruirono attorno a ciascuna Torre dei Clan delle alte barricate di difesa, continuamente sorvegliate dai guerrieri più fedeli del clan.

Il cortile delle Torri dei Clan ospita il lussureggiante Giardino di Astarin. Anche se i minotauri non sono famosi per il loro amore verso la natura, credono che il giardino in sé sia un simbolo di forza, in quanto è sopravvissuto alle devastazioni scatenate dal nefasto Scudo dei Silvanesti. Per questo motivo hanno cambiato nome al giardino, battezzandolo il Giardino del Trionfo, e hanno consentito ai giardinieri elfici di continuare a curarlo.

A: Clan Bregan: Il Clan Bregan è famoso per le sue schiere di soldati fedeli, pronti a seguire i loro condottieri fin nell'Abisso e di nuovo indietro senza discutere. Il Clan Bregan si schierò con l'Imperatore nel corso della Notte del Sangue. La fedeltà del Clan all'Impero è assoluta e rasenta il fanatismo.

B: Clan Athak: Il Clan Athak, possessore di una delle flotte mercantili private più grosse della Nazione dei Minotauri, è sempre stato spinto dalla bramosia del guadagno. Anche se è un convinto sostenitore della gloria dell'Impero, non vede perché non dovrebbe trarre profitto da tale gloria lungo il cammino.

Il Clan Athak fu uno dei primi Clan ad unirsi ai ranghi dei seguaci di Hotak, e a contribuire con la propria flotta alla sua causa. Sotto la guida dell'Ammiraglio Cinmac es-Athak (minotauro Mar15; AL LM), il Clan è rapidamente diventato uno dei Clan più potenti dell'intera Nazione dei Minotauri, secondo soltanto al Clan Droka.

C: Clan Lagrangli: Il Clan Lagrangli viene spesso chiamato col nome di Clan della Pietra, in quanto i suoi ranghi sono composti da numerosi artigiani e architetti specializzati nella lavorazione della pietra. Sono anche famosi per essere gli esperti migliori nella progettazione delle fortificazioni e delle macchine d'assedio. Tali abilità hanno garantito al Clan una posizione di prestigio tra i Grandi Clan. I guerrieri del Clan Lagrangli sono famosi per la loro forza e la loro incredibile resistenza. Tutti i membri del Clan devono passare parte della loro giovinezza lavorando nelle cave di pietra, al fine di imparare il mestiere.

Attualmente il Clan è impegnato a costruire nuove fortificazioni attorno alla città, oltre che a lavorare su quello che considerano il progetto che garantirà loro un posto duraturo tra i Grandi Clan: la costruzione del Colosseo di Sargas.

D: Clan Droka: Il Clan Droka, a cui appartiene l'attuale Imperatore dei Minotauri, Hotak de-Droka, ha reclamato per sé quella che un tempo era la Torre delle Stelle. La Torre è rimasta per lo più immutata. Si dice che quando il signore dei minotauri l'abbia vista per la prima volta, illuminata dalla luce delle stelle, sia rimasto talmente impressionato dalla sua bellezza che abbia proclamato che non deve essere toccata.

Il suo ordine è stato rispettato, fatta eccezione per la Sala delle Udienze. Si dice che nella notte in cui gli dei tornarono su Krynn, il fantasma di Lorac sia comparso al tramonto, seduto sul Trono di Smeraldo. Il fantasma rimase sul trono fino all'alba per poi scomparire, ma torna ogni notte, e continuerà a farlo finché gli elfi non riconquisteranno di nuovo la loro dimora ancestrale. I minotauri, assai superstiziosi, hanno immediatamente sigillato la camera, e hanno deciso di tenere udienza nel Palazzo del Governatore, dall'altra parte del giardino.

E: Clan Zhakan: Il Clan Zhakan, imparentato con il Clan Athak, è un Clan di mercanti e mercenari. Molti dei suoi guerrieri e commercianti hanno attraversato Ansalon in lungo e in largo, sviluppando in tal modo una visione del mondo assai cosmopolita. Rimangono comunque convinti della superiorità della nazione dei minotauri su tutte le altre, ma apprendono quello che possono delle culture straniere che incontrano, convinti (e pronti a predicare) che, al fine di governare bene, è necessario capire il modo di pensare del popolo sottomesso.

Il Clan Zhakan ha ricevuto l'incarico di gestire i mercenari non-minotauri, oltre che la responsabilità di riscuotere per conto dell'Impero le tariffe appropriate presso i mercanti che vanno e vengono dalla colonia.

F: Clan Teskos: Il Clan Teskos è uno dei pochi Clan di minotauri esperti nell'uso della magia arcana. I loro maghi dalle vesti grigie (da non confondere con le Vesti Grigie dei Cavalieri della Spina) sono stati bollati come rinnegati dalle Torri dell'Alta Stregoneria, ma poiché solitamente rimanevano nelle loro isole, erano al sicuro da eventuali persecuzioni. Nella Quinta Era, si sono convertiti rapidamente alla stregoneria.

Molti sono rimasti stregoni anche quando gli Dei della Magia sono tornati, mentre altri hanno accolto il ritorno dell'Alta Stregoneria. Alcuni dei membri più giovani del Clan hanno

espresso interesse in un eventuale ingresso nell'ordine riformato dell'Alta Stregoneria, nella speranza di accedere alle leggendarie biblioteche detenute dagli Ordini.

Forse per confutare il luogo comune secondo il quale, agli occhi dei minotauri, i maghi sono dei "codardi" che combattono le loro battaglie con metodi disonorevoli, quei membri del Clan Teskos che non sviluppano alcun talento per la magia diventano guerrieri feroci e temuti nella Nazione dei Minotauri.

G: Clan Entragath: Il Clan Entragath è uno Clan più esperti in politica all'interno dell'Impero. I suoi membri hanno intuito presto che l'ambizione del Generale Hotak si combinava bene alla loro e lo hanno sostenuto volentieri. I minotauri del Clan Entragath tendono ad essere estremamente intelligenti, abili nei negoziati, nella diplomazia e nella legge, oltre che dei guerrieri estremamente disciplinati. Si sono legati a filo doppio alle fortune del Clan Droka, e continuano a beneficiare di questa posizione.

4. **Campo del Disonore.** L'intera zona, che un tempo ospitava i membri della Casata dei Metallurgi, i fabbri di Silvanesti, è stata completamente rasa al suolo. Ogni edificio è stato distrutto, gli alberi sradicati e l'intera area è stata trasformata in un campo aperto, dove ogni mattino si tiene un fiorente mercato degli schiavi. Dal momento che è qui che vengono anche giustiziati i traditori, le macchie di sangue "indegno" che sporcano il terreno hanno procurato al campo il nome di Campo del Disonore.

5. **Viale della Parata.** Anche questa zona, un tempo riservata alla Casata dei Chierici, è stata rasa al suolo e sgomberata. Ogni mattina, la Guardia Imperiale e i soldati di ognuno dei Grandi Clan svolgono le loro esercitazioni in questa area. Una volta alla settimana, con grande sfarzo, il Governatore di Sargasanti scende tra il popolo dei minotauri, che si radunano sul Viale della Parata per sentire le sue parole.

6. **Zona del mercato.** In questa parte della città, un tempo la dimora della leggendaria Casata dei Protettori, i minotauri hanno abbattuto gli edifici esistenti per creare un ampio mercato all'aria aperta, in cui i mercanti vendono le merci di cui la colonia ha bisogno. Ogni giorno, dall'alba al tramonto, il mercato è affollato di clienti e venditori e le attività fervono. Al calare della notte, la Guardia Imperiale impone un coprifuoco notturno, sgomberando l'area dai civili al fine di assicurarsi che i quattro campi che circondano il centro della città rimandano sicuri.

7. **Campo dell'Onore.** Dal momento che il nuovo colosseo è ancora nelle prime fasi di costruzione, il Governatore Imperiale ha proclamato l'area che un tempo fungeva da dimora per la Casata dei Mistici il nuovo Campo dell'Onore. È qui, all'ombra della struttura incompleta del grande colosseo, che i minotauri tengono le loro competizioni tra gladiatori.

8. **Caserme.** Le caserme delle guardie scelte elfiche note come i Corridori Selvaggi sono state trasformate in caserme per i mercenari e gli ogre che si sono alleati con i minotauri. Le caserme, collocate in una delle poche zone della colonia consentite ai non-minotauri, sono piene di umani e non-umani di ogni genere, tutti schieratisi con le sorti della potenza nascente dell'Impero dei Minotauri.

9. **Cave.** Forse uno dei cambiamenti più grandi effettuati dai minotauri a Silvanost è la creazione delle cave di pietra e dei lavori forzati nella zona nordovest della colonia. Abbattendo e sgomberando l'area da edifici e vegetazione, i minotauri hanno recintato questa zona della città e ne hanno ricavato una cava, in cui gli schiavi catturati scavano grossi blocchi di pietra da usare per ricostruire la città elfica in una forma più consona ai gusti dei minotauri.

Solanthus

Grande città, 23.938

Solanthus è una delle più grandi città fortificate di Ansalon e in passato ospitava uno dei più grandi avamposti di Cavalieri Solamnici dell'intera Solamnia. Nel corso della Guerra delle Anime, Solanthus cadde dinanzi alla potenza dell'Esercito dell'Unico Dio, dei Cavalieri Scuri e dell'Esercito delle Anime. Quando il loro comandante, Mina, si spostò a est, verso Sanction, un contingente di Cavalieri Scuri rimase indietro per mantenere il controllo della città. Dopo aver messo in fuga i cavalieri Solamnici, i Cavalieri Scuri rimasero i soli a controllare la città. Riaprirono le vie commerciali che erano state chiuse tra Solanthus e Palanthas e si assicurarono che i Cavalieri di Solamnia non tentassero di riprendere la città.

Un'enorme cerchia di mura esterne composta da vari strati di pietra e di sabbia e rinforzi in acciaio protegge ora la città. Le mura, a loro volta, sono circondate da un profondo fossato. All'interno delle mura, un lungo roveto va a costituire un'altra barriera naturale, e grosse punte metalliche piantate nel terreno e nascoste tra i rovi sono pronte a rallentare quegli invasori che dovessero superare le mura. All'interno della città, buona parte degli edifici sono fatti di pietra, e in alcuni punti strategici sono stati collocati dei pozzi d'acqua in caso fosse necessario estinguere degli incendi.

Solanthus, una delle più ricche città del continente, è stata per molto tempo un centro culturale, artistico e di istruzione di Solamnia. Le sue alte torri, le sue guglie e i suoi castelli sono visibili fin da oltre le mura cittadine. Le vie sono lastricate in pietra, tenute pulite e ben curate. Statue di figure famose e fontane pubbliche decorano le strade interne della città.

Solanthus è stata sottoposta a numerosi cambiamenti nel corso dei secoli. Quasi trecento anni dopo il Cataclisma, nel periodo in cui i Cavalieri di Solamnia venivano dileggiati e visti con ostilità, il cavalierato fu espulso da Solanthus e la città si dichiarò città-stato indipendente. Nel corso della Guerra delle Lance, Solanthus cadde sotto l'avanzata delle Armate dei Draghi e venne occupata dalle forze nemiche finché i Cavalieri di Solamnia non fecero irruzione e non liberarono la città, che venne di nuovo dichiarata capitale di Solamnia.

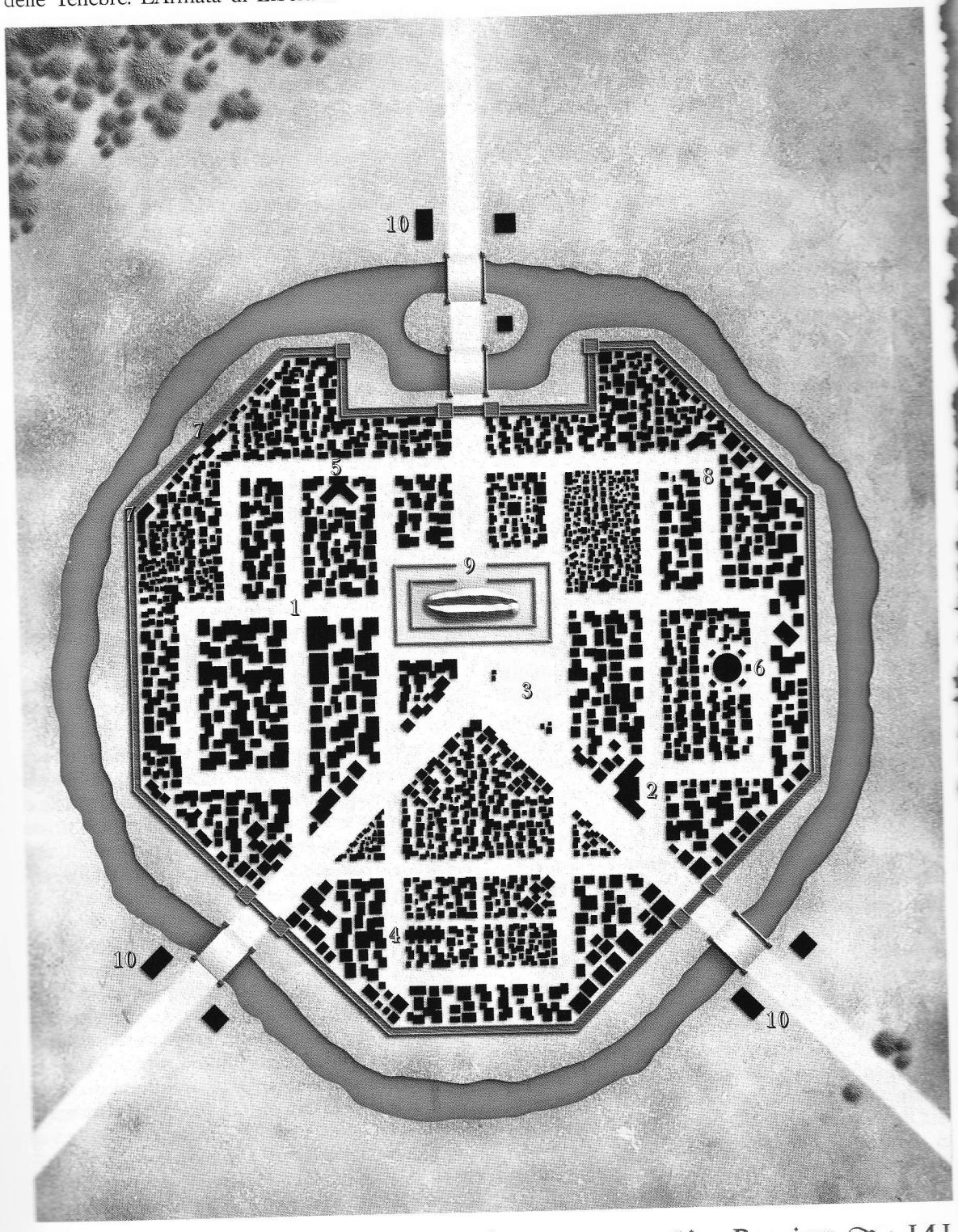
Città, Roccaforti e Rovine

Quando Solanthus cadde, nel corso della Guerra delle Anime, i suoi abitanti videro i Cavalieri di Solamnia andare incontro alla sconfitta. I sopravvissuti si diressero verso Sanction, per prendere parte alla lotta che avrebbe liberato per sempre il mondo dalla Regina delle Tenebre. Ma il popolo di Solanthus la vide in modo diverso. Ai loro occhi, ancora una volta, i Cavalieri di Solamnia li avevano abbandonati in balia dei loro nemici.

Quattro mesi dopo la fine della Guerra delle Anime, un gruppo di cittadini indipendenti che si faceva chiamare Armata di Liberazione Solamnica insorse e attaccò i Cavalieri Scuri, in preda al disordine dopo la caduta di Mina e della Regina delle Tenebre. L'Armata di Liberazione dichiarò di nuovo Solanthus una città-stato indipendente, con l'intenzione di fungere da cuscinetto tra i resti dei Cavalieri Scuri che perduravano al nord e i Cavalieri di Solamnia al sud.

Solanthus è ora governata dai Maestri delle Gilde, che erano a capo dell'Armata di Liberazione. Quei Cavalieri di Solamnia che hanno la loro dimora in città hanno avuto il permesso di tornare, ma non possono accedere ad alcuna carica governativa e non possono avere nulla a che fare con la guida dell'esercito, che è controllato dai Maestri delle Gilde e guidato dai veterani di guerra Solamnici (quelli che non appartengono al cavalierato).

1. Area residenziale. La maggior parte della zona nord di Solanthus è destinata ad uso abitativo. Le case, bianche con tetti e decorazioni in



legno scuro, sono assai vicine le une alle altre, e non è raro che siano adiacenti, condividendo lo stesso muro di confine. Le strade sono pulite e ben tenute.

2. Sala del Municipio/Dimora del Sindaco. La Sala del Municipio e la dimora del Sindaco vengono solitamente indicate col nome generico di Sala dei Cavalieri. Al centro della struttura si erge la Sala originale, l'edificio più vecchio della città. Si tratta di un edificio vecchio e austero, a pianta quadrata, e si dice che sia stato costruito ai tempi della fondazione della città, migliaia di anni fa. La Sala è collegata a numerosi edifici, le cui guglie svettanti e postazioni di guardia fortificate torreggiano sulla città.

La Sala dei Cavalieri era un tempo un centro di addestramento per i giovani nobili e i Cavalieri di Solamnia. Era qui che imparavano le procedure e i protocolli per diventare guide giuste per la comunità. Migliaia e migliaia di cavalieri hanno varcato le sue soglie. Quando l'Armata di Liberazione ha sconfitto i Cavalieri Scuri, ha reclamato per sé la Sala dei Cavalieri, ribattezzandola la Sala della Libertà.

3. Mercato. Il grande mercato, appena ad ovest delle Guglie Spaccate, è un insieme di vie strette e ammassate le une sulle altre, collegate a numerose piazze gremite di bancarelle, carri e negozi. Il mercato è un luogo rumoroso, che riecheggia delle grida dei venditori impegnati a promuovere la loro merce. Le bancarelle e i negozi sono suddivisi in gruppi in base alla merce venduta. Una grande varietà di beni provenienti da ogni angolo di Ansalon è disponibile per l'acquisto. I Maestri delle Gilde esercitano uno stretto controllo su tutto ciò che entra in città e richiedono una tassa a tutti i mercanti che arrivano da oltre le mura.

4. Tempio di Shinare. In una città governata dai mercanti non è sorprendente che una delle divinità più onorate sia proprio Shinare. Anche nei periodi in cui erano i Solamnici a governare Solanthus, il clericato di Shinare veniva tenuto in gran conto a causa dell'onestà e dell'affidabilità che dimostrava nel commercio e nell'industria. Il tempio è una struttura assai semplice, un edificio anonimo in pietra grigia con pesanti porte in acciaio su cui è scolpito lo stemma dell'ala di un grifone. Nei primi anni della Quinta Era, prima del ritorno degli dei, il Tempio di Shinare era usato come centro contabile, dove i sacerdoti a riposo continuavano a svolgere le loro mansioni come contabili e mediatori nelle dispute di affari. Ora, col ritorno degli dei, i loro doveri si sono fatti più numerosi. Vegliano attentamente sui Maestri delle Gilde, assicurandosi che non divengano preda della corruzione e dell'arroganza, e che non cedano al dispotismo. Finora, sembrano aver svolto un lavoro eccellente.

5. Tempio dei Tre Santi Cavalieri. Questo grande tempio un tempo ospitava dei santuari dedicati alle tre divinità adorate dai Cavalieri di Solamnia: Paladine, Kiri-Jolith e Habbakuk. Il tempio venne abbandonato e lasciato all'incuria nell'Era che seguì al Cataclisma, quando i Cavalieri di Solamnia vennero cacciati da Solanthus. Dopo la Guerra delle Lance, quando i Cavalieri furono di nuovo riaccolti in città, il Tempio dei Tre Santi Cavalieri venne ricostruito e riportato alla gloria di un tempo. Anche dopo la scomparsa degli dei, il Tempio rimase un luogo di riflessione e di meditazione, fino alla sua occupazione da parte dei Cavalieri Scuri nel corso della Guerra delle Anime, quando il tempio venne sbarrato e sigillato. L'Armata di Liberazione riaprì il Tempio, per riaccogliere di nuovo gli dei. Anche se Paladine non è più tra gli Dei della Luce, il suo tempio ora funge da memoriale per il suo sacrificio e quello di tutti coloro che hanno dato la vita per la causa della Luce.

6. Tempio di Mishakal. Il Tempio di Mishakal, dalle linee aggraziate e dalla splendida facciata, è conosciuto col nome di Torre della Fiamma Azzurra. Questa struttura alta e slanciata è stata costruita in stile elfico, con curve delicate e ampie arcate. In cima alla torre arde costantemente una fiamma azzurra, curata dai sacerdoti del Tempio. La fiamma azzurra venne accesa per la prima volta alla notizia della vittoria nella Guerra delle Lance. Continuò ad ardere anche quando gli dei scomparvero, fino alla notte della Grande Tempesta, quando la fiamma venne spenta e i mistici non poterono far nulla per riaccenderla. Poi, quando le tre lune tornarono nei cieli a segnare il ritorno degli dei, la fiamma è tornata improvvisamente ad accendersi, e il suo fuoco blu e bianco è tornato a risplendere sulla cima del tempio.

7. Magazzini. Questi due magazzini appartengono alla famiglia uth Wathor, una ricca famiglia di mercanti Solamnici nota in tutto Ansalon per i loro commerci in tessuti e spezie esotiche. Anche se i membri della famiglia uth Wathor sono simpatizzanti dei Cavalieri Solamnici, hanno sempre sostenuto i Maestri delle Gilde, sia prima della Guerra delle Lance che dopo la Guerra delle Anime. In realtà la famiglia uth Wathor appartiene al Cerchio Clandestino, una branca segreta dei Cavalieri di Solamnia che sostiene il Codice e la Misura operando in incognito.

8. Gioielliere. L'Emporio dell'Argento di Seraphema è famoso in tutta Solamnia e in buona parte di Ansalon per i suoi gioielli, meticolosamente forgiati dalla vecchia ma ancora vivace Seraphema, un'elfa scura (elfa scura Mag10/Veste Rossa 3).

I gioielli di Seraphema hanno abbellito le vesti dei re, delle regine, degli imperatori e dei Signori dei Draghi, compreso il famigerato Lord Ariakas. Seraphema, un tempo una Maga delle Vesti Rosse dell'Alta Stregoneria (scelta che provocò il suo allontanamento dalla sua dimora), sembrava essere in grado di lanciare degli incantamenti sui suoi gioielli per proteggerli dai furti e per far conservare a lungo la loro bellezza.

Nel corso dei primi anni della Quinta Era, Seraphema si rifiutò di "abbassarsi" ad avere a che fare con gli stregoni e i mistici, affidandosi esclusivamente alla straordinaria raccolta di artefatti magici che possedeva per continuare ad usare la magia. Si dice che abbia degli stretti legami con la Veste Rossa nota come Lady Jenna di Palanthas, e spesso si reca fin lassù per incontrarla. I poteri di Seraphema sono tornati assieme agli dei, e ora l'elfa scura è impegnata a collaborare per ristabilire gli Ordini dell'Alta Stregoneria.

9. Guglie Spaccate. Una colonna di pietra, alta oltre quindici metri e larga trenta, si alza dal cuore di Solanthus. La colonna è una formazione di roccia naturale che sembra essere stata spaccata perfettamente in due, col risultato che entrambe le metà della colonna si spingono in avanti. Narra la leggenda che le colonne di pietra si ergevano in questa regione pianeggiante da molti millenni. Quando gli umani iniziarono a colonizzare la terre, un saggio disse al re degli umani che Paladine avrebbe inviato un fulmine dal cielo e che il punto in cui avesse toccato terra avrebbe segnato il luogo dove fondare il suo regno. Quella notte si scatenò una tempesta e un gigantesco fulmine scese dal cielo e colpì il terreno. La tribù si diresse verso il punto colpito dal fulmine, in cerca del luogo toccato dal dio. Quando giunsero alla formazione di roccia spaccata in due, capirono che quello era il segno inviato da Paladine. La tribù costruì laggiù il suo villaggio, che col tempo sarebbe diventato la città di Solanthus, una delle più ricche città di Ansalon.

Le Guglie Spaccate, il nome con cui è stata indicata la formazione, sono un simbolo del diritto divino concesso al popolo di Solamnia di vivere in quel luogo. Le Guglie Spaccate sono diventate un simbolo di ribellione contro i Cavalieri Scuri. Coloro che opponevano resistenza al loro dominio si incontravano spesso alle guglie per concertare nuovi piani per combatterli. Al fine di scoraggiare incontri clandestini, i cavalieri avevano costruito una doppia barricata alta sei metri e larga un metro e mezzo attorno alle Guglie Spaccate. I Maestri delle Gilde ora hanno iniziato a rimuovere la barricata.

Una credenza popolare tra le ragazze Solamniche racconta che se una fanciulla riesce a incidere il nome del ragazzo che ama sulla pietra (cosa tutt'altro che facile!) le proprietà magnetiche della pietra faranno sì che quella persona si innamori di lei.

10. Caserme/Posti di guardia. La Guardia Cittadina mantiene dei posti di guardia e delle caserme nei pressi delle tre porte cittadine situate lungo le tre strade principali che portano in città. È qui che le Guardie Cittadine esaminano attentamente coloro che entrano in città e impongono una tassa d'ingresso a coloro che entrano in città per vedere i loro beni. I mercanti solitamente devono pagare 1 ma per ogni 100 acc di valore della merce che portano in città e 1/2 mr per ogni 100 acc di valore che portano via dalla città. Le Guardie Cittadine vengono addestrate dai Maestri delle Gilde e tengono gli occhi aperti per stimare il valore della merce e riscuotere le tasse dovute senza perdersi in troppe chiacchiere. Si preoccupano anche di tenere i kender fuori dalla città e di rimuovere, giorno dopo giorno, i kender che riescono comunque a trovare un modo per entrare.

11. Taverna del Cane e della Papera. Nei pressi della porta meridionale della città è situata la Taverna del Cane e della Papera. La Taverna, un tempo uno dei più popolari luoghi di ritrovo dei Cavalieri Solamnici, dovette affrontare dei tempi bui quando giunsero in città i Cavalieri Scuri e Mina ordinò la chiusura di tutte le taverne. Le sale della taverna sono calde e accoglienti e dispongono di un piccolo palcoscenico per offrire ai clienti degli intrattenimenti serali, ma dai giorni dell'occupazione dei Cavalieri Scuri, nessuna musica viene più suonata nel locale.

Druen uth Matarin (umano Grr6/Cavaliere della Corona 6; AL LB), un cavaliere a riposo, è il proprietario del Cane e della Papera. Ha visto di cattivo occhio la presenza dei Cavalieri Scuri nella sua città e si è infuriato quando la sua taverna è stata chiusa con la forza. È nella cantina della Taverna del Cane e della Papera che i membri dell'Armata di Liberazione Solamnica hanno iniziato a diffondere la fiamma della ribellione.

Quando la città è stata liberata, il Cane e la Papera ha potuto riaprire le sue porte, ma sono in pochi a frequentare il locale, dal momento che i Maestri delle Gilde hanno espresso la loro disapprovazione per il comportamento di Matarin. Anche se ha sostenuto la ribellione, all'oste non vanno giù i pregiudizi che hanno preso piede contro i Cavalieri Solamnici, e non si fa problemi a proclamarlo apertamente ad ogni occasione.

Matarin è pronto a dare il benvenuto a qualsiasi Cavaliere Solamnico che entri nel suo locale, e offrirà cibo, bevande, consigli e aiuto come necessario ed entro le sue possibilità. È contrario al nuovo governo di "rubasoldi", come li chiama, e spera che tornino presto i "bei vecchi tempi", in cui i Cavalieri Solamnici facevano di Solanthus il gioiello di Ansalon.

Tarsis

Grande città, 14.532

Tarsis è situata a sud delle Montagne Kharolis, ai confini sudorientali del reame di Beryl. A differenza di altre città meno fortunate su Ansalon, il dominio della Signora Suprema dei Draghi e la successiva occupazione da parte dei Cavalieri Scuri ha trasformato la città di Tarsis, ormai in procinto di svanire, in un importante nodo commerciale. La sezione interna della città che un tempo ospitava le rovine delle scuole, delle biblioteche e dei templi antichi è in corso di ricostruzione. I commerci con la città sono incrementati enormemente da quando le foreste innaturali sorte sulle terre di Beryl sono comparse. Le foreste hanno reso il cammino dai villaggi più lontani più agevole rispetto alla Pianure della Polvere aride ed erose dal vento che un tempo circondavano la città.

Sotto il governo della Signora di Tarsis, una nobile cittadina ascesa al potere dopo la Guerra del Caos, Tarsis è diventata un rifugio per molti profughi in fuga dalla Signora Suprema. Molti sono giunti a Tarsis senza sapere che la città era sotto il controllo dei Cavalieri Scuri. Con loro stupore, scoprirono che il governo offriva loro cibo e riparo in cambio della manovalanza necessaria per rimettere in sesto la città. La notizia dell'offerta si diffuse in fretta. Venditori e commercianti tornarono a far visita a Tarsis di frequente e il commercio tornò a rifiorire. Tarsis si fece di nuovo prospera, nonostante parte dei proventi venisse trattenuta dai Cavalieri Scuri.

Capitolo Quattro

Le mura e le torri che circondavano la città sono state riparate, e sia le guardie cittadine che i Cavalieri Scuri vegliano attentamente in caso di attacchi da parte dei wight del gelo provenienti dalla Muraglia di Ghiaccio. La cosa che più li preoccupa al momento, tuttavia, è cosa accadrà quando la foresta magica di Beryllinthranox inizierà a svanire.

1. Sala di Giustizia. Il palazzo del governo di Tarsis un tempo era oscuro ed equivoco quanto gli aristocratici che vi abitavano. La grande piazza e l'edificio squadrato che sorgeva al centro erano un tempo ricoperti di sporcizia, anneriti dal fumo e segnati dal tempo. Ma ora le pareti sono tornate ad essere bianche, le pietre scheggiate sono state sostituite, le statue sono state restaurate e nuovi giardini sono stati piantati. I cambiamenti all'interno della Sala di Giustizia sono sorprendenti quanto quelli all'esterno. I nobili di Tarsis rimangono sempre astuti e infidi, ma sono stati rabboniti dai cambiamenti che hanno visto in città e nutrono una nuova fiducia nei loro reggenti e nel futuro. Questo è visibile anche all'interno della sala, decorata con nuovi arazzi, fregi e opere d'arte come non se ne vedevano più da secoli.

2. Biblioteca di Tarsis. La nuova Biblioteca di Tarsis è un edificio imponente, costruito in marmo bianco dalle mani esperte di un gruppo di nani costruttori. Una grande scalinata conduce fino a due enormi porte in legno di quercia. All'ombra del nuovo edificio sono ancora visibili i resti della vecchia biblioteca. La maggior parte della biblioteca vecchia era costruita sottoterra, dove migliaia di manoscritti, libri, pergamene e tomi venivano conservati in relativa sicurezza dalle intemperie e dalle conseguenze del Cataclisma.

All'esterno della biblioteca, i Cavalieri di Neraka montano la guardia mentre estetici, studiosi e maghi a riposo si occupano dell'ingrato compito di trasferire i documenti dal vecchio al nuovo edificio. All'interno dei tre piani della nuova biblioteca, file di robuste mensole in legno attendono di essere riempite con racconti, storie e conoscenze dimenticate recuperate dalle rovine della vecchia biblioteca.

3. Distretto del porto. Al di fuori della porta meridionale lungo le mura che circondano Tarsis si erge un cupo ricordo del passato della città. Gli scafi schiantati di un migliaio di navi sono arenati sulla terraferma. Imbarcazioni di ogni tipo, dalle grosse navi mercantili, ai galeoni da guerra, ai piccoli battelli da pesca sono rimaste dove si trovavano al momento del Cataclisma, quando le acque dell'oceano si ritirarono e lasciarono la grande città portuale isolata a centinaia di chilometri dal mare.

Gli scafi di molte navi sono stati trasformati in abitazioni da quei cittadini le cui case crollarono a causa dei terremoti che accompagnarono il Cataclisma, e col passare degli anni gli scafi divennero parte della città. Alcuni sono stati anche ridipinti in colori sgargianti. Le insegne di taverne, locande e negozi sono ben visibili appese in cima a molti dei vecchi scafi. Il quartiere ha finito per accogliere buona parte della popolazione più torbida di Tarsis quando i Cavalieri Scuri sono arrivati in città. Il crimine e gli affari illegali sono all'ordine del giorno quaggiù.

4. Taverna del Marinaio Annegato. La taverna, situata entro le mura del cancello meridionale, è un popolare luogo di ritrovo per carrettieri, venditori ambulanti e guardie delle carovane. Il Marinaio Annegato, un tempo considerato appartenente al distretto del porto prima che le mura venissero ricostruite, è una taverna a tema marinaro, nonostante la città al momento non disponga di alcun mare. Buona parte del legno utilizzato per creare la taverna è stato ricavato dagli scafi delle navi arenate. Il proprietario afferma di aver ricavato il bancone dall'osso piatto della spalla di un drago marino.

Nella penombra che caratterizza l'interno della nave vengono usate delle lanterne per rischiarare il locale, e la clientela è composta quasi esclusivamente da umani. Le altre razze non sono le benvenute. Questo posto si rifà alla Tarsis di un tempo, e agli avventori le cose stanno bene così.

5. Locanda del Felice Ritorno. Su una collina nei pressi del vecchio fortino del porto, in posizione rialzata rispetto a buona parte della città, sorge la ricca Locanda del Felice Ritorno. Così chiamata perché un tempo il felice ritorno delle navi al porto era un evento comune, la locanda oggi festeggia il ritorno della vita in città.

La locanda ha tre piani ed è frequentata per lo più dai Cavalieri Scuri, che hanno convertito il Fortino del Porto in un posto di guardia. Dopo la sconfitta di Beryl, l'inaspettato afflusso di traffico ha spinto il proprietario a rimodernare la locanda e a farne uno dei posti migliori dove pernottare in città.

Storia Regionale

Quattrocento anni fa, Tarsis la Bella era una delle città più ricche di Ansalon. Rivaleggiava con Palanthas e Daltigoth, ed era superata in bellezza soltanto dalla stessa Istar. Come città portuale era la più grande del suo tempo e i suoi mercati offrivano attrazioni da ogni angolo di Ansalon, trasportate in città da una leggendaria flotta di navi dalle vele bianche. Tarsis era anche un importante centro culturale. Annoverava varie scuole, una grande biblioteca e numerosi templi che si ergevano orgogliosamente nel cuore della città, protetti dai Cavalieri di Solamnia.

Quando il Cataclisma si abbatté su Krynn, la città portuale di Tarsis fu privata del mare. Quelle navi che erano attraccate a riva e che avevano terminato la loro stagione della pesca rimasero arenate a terra. Il popolo si rivolse ai cavalieri in cerca di aiuto, ma i cavalieri avevano i loro problemi a cui pensare, e non risposero. Abbandonati e feriti, gli abitanti di Tarsis voltarono le spalle al resto del mondo, facendo affidamento solo su se stessi per sopravvivere e diffidando degli stranieri. I quartieri esterni della città vennero gradualmente ricostruiti mentre il centro della città, con le sue scuole e i suoi templi, rimase in rovina.

Dopo la distruzione seminata dalla Guerra del Caos, l'arrivo dei Signori Supremi dei Draghi non fece troppa differenza per la popolazione derelitta di Tarsis. Ma poi qualcosa cambiò. Il drago Beryllinthranox fece crescere una grande foresta ad ovest, che spinse gli aspri elementi che

caratterizzavano le Pianure della Polvere ad est. Quando i Cavalieri Scuri occuparono la città, l'astuzia e la lingua sciolta di Sellena Blasim (umana Nbl9/Mastro Ambasciatore 3; AL LN), la Signora di Tarsis, capovolsero le carte in tavola, facendosi assegnare il controllo ufficiale della città in cambio della promessa di aumentare l'ammontare dei tributi da versare a Beryl. La Signora di Tarsis ha mantenuto la sua parola e continua ad essere sempre un passo avanti ai Cavalieri Scuri che occupano la città.

Teyr

Piccola città, 6.410

La città di Teyr, cinta da mura, confina con Neraka e Nordmaar a sud e a nord e con l'Estwilde e le Grandi Brughiere ad est e a ovest. Questa comunità fortificata è l'unica città di draconici esistente sul continente. Al fine di preservare la propria specie in via di estinzione, i draconici si sono radunati per fondare un loro reame e per prendere posto accanto alle altre razze civilizzate di Ansalon.

Teyr è una delle città più inespugnabili di Ansalon. Venne creata dai nani centinaia di anni fa, e le sue strutture in pietra sono di altissima qualità. I draconici hanno usato tutto ciò che potevano delle strutture esistenti, ricostruendo solo ciò che era strettamente necessario. Man mano che le rovine venivano riportate alla luce, la disposizione della città veniva riprogettata. Ispirandosi al tema della "cipolla" ideato dal Governatore Kang, la città è stata suddivisa in vari strati. Il primo strato è quello delle grosse mura esterne, vengono poi le mura di un grosso bastione centrale, poi il bastione stesso e infine una vasta sala sotterranea creata dai nani secoli addietro.

Nonostante la natura bellicosa dei draconici, il Governatore Kang ha previsto che i nuovi draconici si evolveranno presto in una forma di vita "civile". Teyr è abitata da numerosi civili che stanno imparando un mestiere e che hanno cominciato a lavorare come commercianti e contadini. Piccoli draconici corrono e giocano per le strade di Teyr. I draconici sono pronti a sacrificare le loro vite per garantire la sopravvivenza di questo nuovo stile di vita e il futuro della loro razza.

1. Posto di guardia ai cancelli. Il posto di guardia originale di Teyr venne abbattuto e ricostruito quando i draconici reclamarono la città. Ora è un imponente edificio alto quattro piani le cui porte in legno di quercia rinforzato sono alte da sole ben due piani. Al di sopra delle porte sono disposti due piani dotati di feritoie per le frecce, botole e difese aggiuntive destinate a difendere l'entrata. Il posto di guardia è strettamente sorvegliato, e tutti i carichi dei mercanti vengono controllati accuratamente prima di entrare. I draconici devono stare sempre in guardia per poter proteggere il loro futuro.

2. Rifugio di Slith. Sette torri si affacciano a ciascuno dei sette angoli delle mura esterne che circondano la città. Tutte le torri hanno lo stesso aspetto, fatta eccezione per una. Nell'angolo nordest della città, nel punto più lontano dalle porte cittadine, a sudovest, si erge una delle sette torri, costruita nella pietra scura e consumata usata dai nani che crearono in primo luogo la città. Questa torre solitaria è sopravvissuta agli elementi e all'assedio che la città dovette subire molti anni or sono. Si dice che dalla torre, soprannominata il Rifugio di Slith, si goda una splendida vista dell'alba.

3. Bastione. Al centro della città si erge il Bastione, il punto nevralgico della città. Il forte è interamente costruito in solide mura di pietra e annovera cinque alte torri dalle quali è possibile avere un'ottima visuale di tutta la città e degli spazi oltre le mura esterne. Il Bastione viene usato soltanto in circostanze ufficiali; a nessuna famiglia è consentito vivere laggiù, dal momento che non esiste nessun sovrano e nessun casato nobiliare.

4. Sala dei Thane. Al di sotto del Bastione si apre la Sala dei Thane. Questa grande sala è vasta centinaia di metri ed è situata nella caverna rocciosa che si apre proprio sotto il cuore della città. È l'ultima risorsa dei cittadini di Teyr per difendersi in caso di attacchi esterni. È possibile attingere all'acqua fresca dai pozzi all'interno della sala, il che consente ai draconici di rimanere sottoterra anche per periodi prolungati di tempo, qualora se ne presentasse la necessità. Quattro strade sotterranee, mai completate, partono dalla Sala dei Thane in quattro direzioni diverse. Fino ad ora i draconici hanno utilizzato ben poco questo complesso sotterraneo.

5. Cucina di Kang. La Cucina di Kang, a volte chiamata anche la Macelleria di Kang, è situata nei pressi del bastione al centro della città. Questa mensa, di proprietà di due draconici del Nono Plotone di Fanteria, è uno dei locali più affollati di Teyr. L'odore di carne fresca, di pane appena sfornato e di spezie esotiche si diffonde dall'edificio fin nelle strade circostanti, stuzzicando l'appetito dei draconici affamati.

Le solide mura esterne dell'edificio, in pietra grigia, nascondono all'interno un locale caldo e accogliente. Tavoli e sedie costruiti con maestria e adatti alla taglia e alla corporatura dei draconici riempiono buona parte della sala e sono quasi sempre occupati. Il lato opposto all'ingresso ospita una piattaforma rialzata con un tavolo sempre riservato per il governatore e i suoi assistenti. Kang è onorato dal pensiero, ma poco avvezzo ai privilegi, e raramente vi si reca per mangiare. Le specialità della Cucina di Kang sono la torta di carne e il budino di sangue.

6. Drago Ubriaco. Anche al di fuori della città iniziano a comparire numerosi negozi e abitazioni. Tra questi, uno dei più noti è la taverna nota col nome di Drago Ubriaco. Sopra la porta dell'edificio, appesa al muro, è collocata un'insegna raffigurante un immenso drago che dà il nome al posto. Il Drago Ubriaco è più un punto d'incontro sociale che non un luogo dove farsi una birra fresca. Esiste un palcoscenico al centro della taverna dove i draconici possono salire e raccontare le loro storie di guerra, cantare le loro rauche canzoni o fare sfoggio della loro bravura nel combattimento. Lungo una parete dell'edificio è stato dipinto un affresco raffigurante la Battaglia della Fortezza di Maranta, in cui i draconici combattono contro orde di goblin e un drago d'oro vola sopra le loro teste. L'affresco è stato dipinto da

Mak, un bozak che ha perso l'uso di un occhio. Mak ha dimostrato di saper dipingere bene e le sue abilità sono tenute in gran conto dalla comunità dei draconici.

Storia regionale

La città di Teyr ebbe origine circa duemila anni prima del Cataclisma. In origine era conosciuta col nome di Thoral Des e fungeva da distaccamento di Thoradin. Ma quando l'area di influenza di Istar si estese fin nella zona, ai nani venne imposto di giurare fedeltà all'Impero di Istar. I nani non erano intenzionati a sottomettersi a nessun umano, e così vennero attaccati poco prima del Cataclisma. Thoral Des venne sconfitta e cadde in rovina.

Il futuro della razza draconica sembrava segnato. Essendo le schiere dei draconici composte esclusivamente da maschi, la razza sembrava destinata all'estinzione. Poi la Prima Squadra Ingegneri dell'Armata dei Draghi scoprì una nidiata di uova di draconici femmine. Sotto la saggia guida del Comandante Kang, la covata venne fatta crescere fino all'età matura e divenne una nuova speranza per il futuro della popolazione draconica. Intuendo che sarebbe stato necessario un luogo sicuro dove i draconici potessero riprodursi, il Comandante Kang e il suo seguito iniziarono a cercare un luogo dove potersi stabilire. Kang ottenne da un vecchio nano una mappa che riportava l'ubicazione dell'antica città nanica di Thoral Des. Dopo un lungo viaggio, che li condusse anche a incontrare centinaia di nuovi draconici desiderosi di unirsi alla comunità, Kang e i sui draconici giunsero alle rovine.

Pietra dopo pietra, i draconici ricostruirono la città e la riportarono alla luce. Con l'impegno e il fervore che solo la necessità sa suscitare, i draconici crearono un'imponente città fortificata. Purtroppo, nel farlo attirarono l'attenzione dei Cavalieri di Neraka. I Cavalieri Scuri intimarono ai draconici di diventare loro vassalli, richiedendo loro tasse regolari e l'asservimento al loro esercito in caso di guerra. Kang rifiutò ogni accordo. Quando i Cavalieri Scuri insistettero, i draconici scesero in battaglia e costrinsero i Cavalieri Scuri a tornare a Neraka sconfitti e doloranti. Kang ottenne la sua vendetta sui Cavalieri Scuri nel corso della Guerra delle Anime.

Slith

Draconico sivak Grr2/Ldr8: GS 16; drago Grande; DV 6d12+6 (draconico) più 2d10+2 (Grr) più 8d6 +8 (Ldr); pf 94; Iniz +7; Vel 9 m, volare 18 m (scarsa); CA 20 (contatto 13, colto alla sprovvista 16); Att +19/+14/+7 mischia (2d8+5, *spada bastarda grande+2*) o +16 mischia (1d6+3, 2 artigli) e +11 mischia (1d8+1, morso), o +16 mischia (2d4+3, coda); AS spasmo mortale, attacco furtivo +4d6, sbilanciare; QS tratti dei draconici, mutare forma, RI 16, scoprire trappole, percepire trappole; AL LN; TS Temp +11, Rifl +14, Vol +8; For 16, Des 17, Cos 12, Int 14, Sag 12, Car 10.

Abilità e talenti: Acrobazia +7, Artigianato (alchimia) +5, Artista della Fuga +9, Ascoltare +7, Camuffare +11, Cercare +9, Conoscenze (architettura e ingegneria) +7, Diplomazia +5, Equilibrio +11, Intimidire +9, Intrattenere +5, Muoversi Silenziosamente +12, Nascondersi +7, Osservare +7, Percepire Intenzioni +6, Raccogliere Informazioni +9, Raggirare +10, Rapidità di Mano +7, Scalare +10, Scassinare Serrature +7; Arma Fo-

eraka sconfitti e
vendetta sui Ca-
erra delle Anime.

: GS 16; drago
nico) più 2d10+2
Iniz +7; Vel 9 m,
contatto 13, colto
/+14/+7 mischia
+2) o +16 mischia
ia (1d8+1, morso),
AS spasmo morta-
ciare; QS tratti dei
6, scoprire trappo-
N; TS Temp +11,
17, Cos 12, Int 14,

ia +7, Artigianato
ga +9, Ascoltare +7,
onoscenze (architet-
nazia +5, Equilibrio
nere +5, Muoversi
dersi +7, Osservare
Raccogliere Informa-
pidità di Mano +7,
ture +7; Arma Fo-

calizzata (spada bastarda), Attacco Poderoso, Competenza nelle Armi Esotiche (spada bastarda), Correre, Furtivo, Incalzare, Iniziativa Migliorata, Riflessi in Combattimento.

Spasmo mortale (Sop): Quando un sivak maschio muore, cambia forma, assumendo l'aspetto dell'umanoide che lo ha ucciso. Questa forma mortale dura per tre giorni, poi l'intero corpo comincia a decomporsi in una polvere nera. Se l'uccisore del sivak è più grande del sivak oppure non è umanoide, il sivak esplode in una vampata di fuoco, infliggendo 2d4 danni da fuoco a tutte le creature entro un raggio di 3 metri (Riflessi CD 17 nega).

Attacco furtivo (Str): Se un ladro riesce a colpire un avversario quando questi non gode del suo bonus di Destrezza alla CA (che lo abbia o meno), o quando effettua un attacco ai fianchi, il colpo del ladro infligge +4d6 danni aggiuntivi. Se il ladro riesce a mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questo danno extra non viene moltiplicato. Gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova a meno di 9 metri. Utilizzando un manganello (o un sacchetto di sabbia) o un colpo senz'armi, il ladro può effettuare un attacco furtivo che infligga danni non letali invece di danni letali. Non può utilizzare un'arma che infligge danni normali per infliggere danni non letali nel corso di un attacco furtivo. Un ladro può effettuare un attacco furtivo soltanto sulle creature viventi dotate di anatomie distinguibili. Qualsiasi creatura immune ai colpi critici è analogamente immune agli attacchi furtivi. Il ladro deve anche essere in grado di vedere il bersaglio bene a sufficienza da individuare un punto vitale. Il ladro non può effettuare un attacco furtivo quando colpisce una creatura occultata o quando colpisce le gambe di una creatura i cui punti vitali sono fuori della sua portata.

Sbilanciare (Str): Un sivak che mette a segno un colpo con il suo attacco di coda può tentare di sbilanciare una avversario come azione gratuita, senza dover effettuare un attacco d contatto o provocare un attacco di opportunità. Se il tentativo fallisce, l'avversario non può reagire tentando di sbilanciare a sua volta il sivak.

Immunità alle malattie (Str): I draconici sono immuni a tutte le malattie.

Tratti dei draghi: I draconici sono immuni agli effetti di *sonno* e di *paralisi*. Sono dotati di scurovisione nel raggio di 36 metri, di visione crepuscolare, di percezione cieca nel raggio di 18 metri e di olfatto acuto nel raggio di 18 metri.

Eludere (Str): Se il ladro è sottoposto a un qualsiasi effetto che normalmente consentirebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare, superando quel tiro salvezza non subirà alcun danno.

Planare (Str): Un draconico alato può usare le sue ali per planare come capacità straordinaria, negando ogni danno da una caduta da qualsiasi altezza che gli consenta di spostarsi orizzontalmente per uno spazio pari al quadruplo della distanza verticale percorsa.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Un ladro conserva il suo bonus di Destrezza alla CA quando viene colto alla sprovvista, ma non quando viene immobilizzato. Il ladro non può essere attaccato ai fianchi e non subisce un attacco furtivo quando viene attaccato sui fianchi, a meno che l'aggressore non disponga di almeno quattro livelli in più rispetto ai livelli del ladro.

Ispirato dai draghi (Str): I draconici vengono attirati dai draghi malvagi, e nutrono grande reverenza nei loro confronti. Quando un drago comandante si trova sulla loro linea visiva, o quando scendono in battaglia sotto il comando di un drago (all'interno della loro catena di comando), ricevono un bonus morale di +1 a tutti gli attacchi e ai tiri salvezza.

Metabolismo lento: I draconici possono sopravvivere con un decimo del cibo e dell'acqua necessari a sostenere un umano.

Mutare forma (Sop): Un maschio sivak può assumere la forma di un umanoide Grande o più piccola che abbia appena ucciso. Mutare forma è un'azione standard che deve essere compiuta entro un round dall'uccisione della vittima. Il sivak non ottiene ricordi, abilità o capacità di utilizzare incantesimi della vittima, ma il suo aspetto e la voce ne sono una copia esatta. Il sivak può rimanere in questa forma alternativa finché non decide di assumerne una nuova o di tornare alla sua forma originale.

Scoprire trappole (Str): I ladri possono utilizzare l'abilità Cercare per individuare le trappole quando l'impresa ha una CD superiore a 20. Individuare una trappola non magica ha una CD pari almeno a 20, o superiore se è ben nascosta. Individuare una trappola magica ha una CD pari a 25 più il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla. I ladri possono utilizzare l'abilità Disattivare Congegni per disattivare le trappole magiche. Disattivare una trappola magica ha una CD pari a 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla. Se un ladro supera la CD della trappola di 10 o più con una prova di Disattivare Congegni, può studiare la trappola, capire come funziona e oltrepassarla (assieme al resto del gruppo) senza doverla disattivare.

Percepire trappole (Str): Il ladro ha un senso istintivo che lo mette in allarme nei pressi delle trappole, conferendogli un bonus di +2 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare le trappole e un bonus di schivare +2 alla CA contro gli attacchi delle trappole.

Proprietà: Mezza armatura, *spada bastarda grande+2*, 5 flaconi di "soffio del drago" (fuoco dell'alchimista).

I draconici come Slith, creati dalle uova dei draghi metallici attraverso l'uso di empie magie, dovevano essere l'arma suprema della Regina Takhisis. Voleva che fossero i suoi schiavi privi di volontà, pronti ad obbedire ai suoi comandi (e a quelli dei suoi Signori dei Draghi) senza discutere. Dal momento che i draconici erano forti, feroci e dotati di potenti capacità magiche, i loro creatori temevano che se si fossero moltiplicati, avrebbero potuto diventare pericolosi anche nei confronti dei loro creatori. Furono così concepiti come razza destinata ad estinguersi. Soltanto a quelle uova che racchiudevano draconici maschi fu permesso di schiudersi. Le uova che racchiudevano le femmine dei draconici furono occultate, in attesa di poterle usare in un secondo momento.

Capitolo Quattro

All'inizio, la Regina Takhisis credette che le sue nuove creazioni funzionassero in modo perfetto. Quando i draconici furono sguinzagliati per Krynn la prima volta, seminarono il terrore tra i popoli. Nessun esercito riusciva a contrastarli, in quanto potevano ferire i loro nemici anche quando venivano uccisi. Ma poi si presentò un problema. I draconici avevano ereditato l'intelligenza dei draghi loro progenitori. Anche se questo ne faceva ottimi soldati e condottieri (di gran lunga superiori ai goblin), il loro intelletto li metteva anche in condizione di pensare da soli e di riflettere sul loro ruolo nel mondo. I draconici svilupparono il libero arbitrio, qualcosa che Takhisis non aveva previsto.

Anche una volta dotati della possibilità di scegliere, molti draconici rimasero fedeli in tutto e per tutto alla Regina delle Tenebre. Non dimostrarono però altrettanta lealtà nei confronti di altri, e in modo particolare verso i loro comandanti umani, che li consideravano spesso dei semplici "uomini lucertola" ampiamente sacrificabili. Il draconico sivak di nome Slith si accorse ben presto di essere di gran lunga più intelligente di buona parte degli umani da cui riceveva degli ordini. Capì anche che non aveva alcuna voglia di immolarsi per la loro causa. Vivere per la causa era di gran lunga una scelta migliore, come anche, se possibile, trarre profitto dalla causa era ancora meglio.

Slith mise assieme una banda di draconici che la pensavano come lui e assieme iniziarono a pensare non solo a come sopravvivere alla guerra, ma anche a come guadagnarci sopra qualche moneta d'acciaio. Dopo essersi liberati di un comandante umano particolarmente fastidioso, erano più che pronti a vendere cara la pelle, quando il nuovo comandante che fu loro assegnato si rivelò essere un draconico bozak di nome Kang.

Kang era stato addestrato come ingegnere da Lord Ariakas e il suo sogno era quello di creare una squadra di ingegneri da mettere al servizio delle Armate dei Draghi. Impressionato dall'ingegno e dall'astuzia di Slith, Kang lo nominò suo braccio destro, e i due divennero presto grandi amici.

Dopo la fine della Guerra delle Lance, Kang si rese conto che quei draconici che erano sopravvissuti alla caduta della Regina delle Tenebre sarebbero presto stati perseguitati e sterminati. Tenne unita la sua squadra di ingegneri ricorrendo alla disciplina militare e li guidò fino a una zona nascosta di Ansalon, dove sperava che avrebbero potuto vivere le loro vite in pace. Slith rimase al fianco di Kang come suo amico e secondo in comando. Entrambi i draconici sapevano di avere i giorni contati, e che quando fossero morti, non avrebbero lasciato nulla e nessuno dietro di loro.

Slith e gli altri draconici costruirono una città fortificata nei pressi di una comunità nanica. Anche se Kang sperava che le due razze avrebbero potuto collaborare, presto scoppiò la guerra. Usando la sua capacità di assumere una forma diversa, Slith effettuò varie missioni di spionaggio tra i nani, e nel corso di una di queste missioni si imbatté in una mappa che rivelava l'ubicazione di un tesoro di enorme importanza per i draconici: uova di draconici femmina.

Quando scoppiò la Guerra del Caos, Slith, Kang e il resto della squadra intrapresero una pericolosa missione per salvare quelle uova. Kang scoprì che si trattava in realtà di una trappola della Regina delle Tenebre, che non aveva alcuna intenzione di far avere loro le uova, ma soltanto di farli morire per garantirle la vittoria. I draconici riuscirono a sventare i suoi piani e a salvare le uova. Kang capì che i draconici dovevano trovare un posto isolato di Ansalon, lontano dal resto della civiltà, dove poter stabilire le loro dimore. Partirono in cerca di una nuova città, portando le uova con loro.

Quando le uova si schiusero, Slith e gli altri draconici maschi si trovarono a dover badare a un'intera nidiata di femmine turbolente, un'impresa che si rivelò sfiancante e quasi disperata. Come se non bastasse, dovettero far fronte a ripetuti attacchi e incursioni da parte di goblin e hobgoblin. Non riuscivano a capire perché, in quanto i goblin in precedenza erano stati loro alleati.

Kang e la sua gente alla fine incontrarono un altro gruppo di draconici rintanato in un forte, sotto la guida di un aurak chiamato Maranta, che invitò Kang e i suoi draconici a vivere nel forte. Nel frattempo, Kang aveva scoperto che i draconici venivano attaccati dai Cavalieri Scuri, che li temevano e volevano sterminare l'intera razza.

Slith però aveva dei sospetti: quando trovò nel forte un draconico privo di intelligenza che si comportava come un automa, capì che c'era qualcosa che non andava. Spiando Maranta, Slith scoprì che il generale stava sopprimendo le anime dei draconici per farli divenire le macchine da guerra che Takhisis voleva che fossero in origine. Slith mise a rischio la sua stessa anima per scoprire la verità, ma Kang e le femmine (comprese due gemelle sivak che avevano messo da tempo gli occhi su Slith) giunsero in suo soccorso. I draconici sconfissero i Cavalieri Scuri, ma ancora una volta capirono che in quella zona di Ansalon non c'era posto per loro. I loro nemici avrebbero continuato a perseguitarli.

In cerca di un luogo pacifico dove far vivere la sua gente, Kang cedette la sua carica di comandante delle forze draconiche per diventare il Governatore della sua gente. Fu Slith a ereditare il comando dell'esercito draconico, che ora comprendeva sia i draconici che erano stati fedeli a Maranta che quelli privi di volontà.

Sotto la guida di Kang e Slith, i draconici viaggiarono fino a Teyr. La ricostruirono e la trasformarono in una città forte e prosperosa. I draconici riuscirono anche a stringere una tregua, seppure con mille precauzioni, con i loro vicini, fornendo armi, strumenti e le loro conoscenze di ingegneria in cambio di cibo e altre provviste. Presto le vie della città si popolarono di piccoli draconici che giocavano e correvano dappertutto, con sommo orgoglio dei loro genitori.

Kang non perdonò mai i Cavalieri Scuri per il loro tradimento, e rifiutò ogni proposta e ogni offerta di alleanza da parte loro. Quando i Cavalieri Scuri provarono a costringere Teyr ad allearsi a loro con la forza, Slith guidò i draconici in battaglia e sbaragliò le forze dei Cavalieri Scuri, respingendoli a Neraka. I Cavalieri Scuri continuarono ad affermare pubblicamente che Teyr

era sotto il loro controllo, e né Slith né Kang si disturbarono a smentirli. Avevano le loro vite da vivere, i loro figli da crescere e la loro gente da proteggere.

Da allora i draconici tornarono ad avventurarsi nel mondo solo una volta, nel corso della Guerra delle Anime. Quando seppe per vie misteriose che la Regina Takhisis stava per effettuare un tentativo di entrare nel mondo, Kang e Slith guidarono un'armata di draconici fino a Solace per combattere al fianco delle forze della Luce per impedire il ritorno di Takhisis. E così i draconici ottennero vendetta per il tradimento della Regina delle Tenebre.

Slith è tuttora il comandante dell'esercito, nonché amico fidato e compagno di Kang. I draconici di Teyr vivono in pace con i loro vicini (o buona parte di essi) e continuano a lavorare duramente per guadagnarsi un posto legittimo tra le razze di Krynn. Quanto alle due gemelle sivak innamorate di Slith, poiché non riusciva mai a distinguerle l'una dall'altra, le prese entrambe come sue compagne. Le due lo hanno reso un marito felice, o almeno così si dice!

Roccaforti

Varie roccaforti sono disseminate per le varie terre di Ansalon, dove le relative organizzazioni possono perseguire i loro obiettivi lontani dalla folla delle grandi città. Molte di queste roccaforti diventano poi delle città in sé e per sé, luoghi in cui individui dalla mentalità affine possano riunirsi con relativa sicurezza assieme ai loro pari.

Alcune fortezze sono anche centri di apprendimento o di illuminazione, come l'Accademia della Stregoneria o la Cittadella della Luce. Altre sono bastioni di potere, solidi castelli costruiti per resistere agli assedi e agli attacchi dei draghi. Quale che sia la loro natura, vera o apparente, le roccaforti sono sempre luoghi di grande potere.

Accademia della Stregoneria (distrutta nel 418 AC)

L'Accademia della Stregoneria venne fondata a seguito dell'Ultimo Conclave, quando Palin Majere sciolse gli Ordini dell'Alta Stregoneria. Palin era rimasto deluso dai vecchi maghi, che sembravano interessati soltanto a restaurare le loro gerarchie. Palin credeva che la "nuova magia" insegnata dal misterioso Stregone Ombra offrisse così tante possibilità che decise di creare un istituto di apprendimento dove esplorare tali possibilità.

L'Accademia della Stregoneria venne costruita su un altopiano che si affacciava verso la città di Solace. L'Accademia era composta da dodici torri. La Torre del Mondo, la struttura più grande dell'Accademia, era collegata attraverso corridoi a cielo aperto alle undici Torri delle Arti che erano disposte in cerchio attorno ad essa.

Gli stregoni dell'Accademia sono considerati studenti della magia vita natural durante. Non ha importanza quanto a lungo uno stregone abbia studiato o quanto si dimostri bravo, ci sarà sempre qualcos'altro da imparare. Gli studenti dell'Accademia vengono incoraggiati ad apprendere attraverso un metodo basato sull'introspezione e sulle scoperte interiori. Gli studenti, oltre che seguire questo cammino, devono anche condividere ciò che scoprono con gli altri. In tal modo, gli stregoni sono sia studenti che insegnanti.

Diventare uno studente dell'Accademia è piuttosto facile. Una volta al mese, l'Accademia indice un Comitato di Ammissione nella Grande Sala della Torre del Mondo. Il Comitato di Ammissione è composto da specialisti nelle discipline insegnate in ognuna delle Torri delle Arti, con l'aggiunta di Palin Majere, se in quei giorni è presente all'Accademia. Coloro che desiderano entrare a far parte dell'Accademia devono dimostrare di possedere almeno una rudimentale comprensione della stregoneria di fronte al comitato. Agli individui è concesso di presentarsi una volta per stagione. Se non vengono accettati, possono riprovare a presentarsi alla stagione successiva.

Il Consiglio Governativo dell'Accademia si occupa delle questioni che riguardano l'Accademia nella sua interezza. Il consiglio è composto da 22 membri, oltre che da Palin Majere, il cui voto è decisivo in caso di pareggio.

Subito prima della Guerra delle Anime, le forze del grande drago Beryl attaccarono l'Accademia della Stregoneria. Uno dei servi draconici di Beryl aveva scoperto che l'Accademia ospitava vari artefatti magici. Poiché la magia continuava a svanire in fretta, Beryl ordinò di attaccare l'Accademia. Mentre la milizia di Solace era impegnata a fronteggiare un gruppo di Cavalieri Scuri proveniente dal sud, un manipolo di draconici sferrò l'attacco.

Palin Majere si trovava con la milizia quando le forze delle tenebre attacca-

rono, lasciando che della difesa dell'Accademia si occupasse suo figlio, Ulin. Di fronte a una squadra di draconici che premeva alle porte e due draghi che attaccavano contemporaneamente, Ulin sapeva che la situazione era disperata.

Facendo ricorso alle sue capacità di alchimista, Ulin utilizzò una nuova invenzione delle sue, chiamata "polvere del tuono" al fine di difendere l'Accademia. Ulin voleva far crollare il tetto sopra la sala degli artefatti, ma il suo piano produsse un risultato inaspettato. La Torre del Mondo venne completamente distrutta. L'attacco si concluse con la cattura di Palin da parte delle forze di Beryl. Ulin, sconvolto, distrusse i suoi appunti sulla "polvere del tuono".

Oggi l'Accademia della Stregoneria è un cumulo di rovine. La gente di Solace afferma che l'Accademia è maledetta, e che va lasciata in pace. Di tanto in tanto qualche cercatore di tesori esplora le rovine in cerca di artefatti magici, ma torna sempre a mani vuote.

Una volta all'anno, i vecchi studenti dell'Accademia si radunano presso le rovine per condividere i loro ricordi del tempo passato assieme. Alcuni hanno continuato a studiare la stregoneria, mentre altri sono diventati Maghi dell'Alta Stregoneria. Altri ancora hanno abbandonato del tutto la magia.

Nonostante i loro cammini possono essersi separati, i vecchi studenti continuano a condividere tutte le loro esperienze, sia magiche che pratiche. È attraverso la condivisione delle loro esperienze che apprendono gli uni dagli altri, e che si rammentano a vicenda del fatto che sono sempre degli studenti, in tutto ciò che fanno. Le lezioni impartite all'Accademia della Stregoneria continuano a influenzare le vite di tutti i vecchi studenti, nella magia come nella vita.

La descrizione che segue dell'Accademia è precedente alla sua distruzione nel 418 AC.

1. Torre del Mondo. La Torre del Mondo è la più grande struttura dell'Accademia dell'Alta Stregoneria e si erge al centro del complesso dell'Accademia, circondata dalle Torri delle Arti. La Torre ospita tutti gli studenti all'interno dei suoi ampi spazi. Gli studenti più esperti risiedono ai piani superiori, mentre quelli di livello inferiore risiedono ai livelli inferiori. La torre ospita anche vari servizi: una cucina, un laboratorio e la Grande Sala. Una rete di corridoi a cielo aperto collega la Torre del Mondo alle Torri delle Arti.

2. Torri delle Arti. Queste undici torri sono disposte in circolo attorno alla Torre del Mondo. Sono collegate alla Torre del Mondo attraverso una serie di corridoi ai cielo aperto. Un muro di pietra separa le varie torri tra loro, rendendo l'Accademia un luogo difendibile in caso di attacco. Ognuna delle torri è dedicata a una delle discipline insegnate all'Accademia: aeromanzia, convocazione, criomanzia, divinazione, elettromanzia, geomanzia, idromanzia, piromanzia, potenziamento, spettromania e trasmutazione.

3. Quadranti. Il centro dell'Accademia è stato diviso in quattro quadranti, ognuno dei quali porta il nome di un famoso mago della storia di Krynn. Tre di questi quadranti (quello di Par-Salian, quello di Magius e quello di Justarius) sono riparati da una fila di grossi alberi di vallenwood. Il quarto quadrante, quello di Raistlin, è stato mantenuto nel suo stato originario: una foresta fitta e lussureggiante.

Castello Scarlatto

Nell'Ergoth del Nord, lungo ciò che resta dell'antica Via dell'Imperatore che conduce a nord fino a Gulfport, sorge la comunità del Castello Scarlatto. Il castello è situato in cima a una collina, con un'eccellente visuale della regione circostante che si estende per chilometri e chilometri in ogni direzione, ed è visibile fin dalla città di Lancton. Il castello, così chiamato per i mattoni color rosso scuro con cui è stato costruito, fatti venire dalle lontane Montagne Khalkist, è un importante centro culturale e di intrattenimento dell'intera regione.

Lo stesso castello è un'opera d'arte. Le mura esterne e le barricate sono opera dei migliori architetti nanici. Un lento ruscello è stato deviato in modo da formare un mezzo fossato, che scorre sotto i bastioni settentrionali, fuori dalle mura del castello, mentre il lato sud è delimitato da un'aspra rupe, che consente ai soldati collocati sui bastioni di avere una visuale vantaggiosa ampia interi chilometri in ogni direzione.

All'interno delle mura del Castello Scarlatto è situata un'enorme corte interna, ripartita in varie aree secondo le indicazioni del Signore del Castello. Dal centro della corte interna si innalza una ripida collina, in cima alla quale si innalza la torre principale del Castello Scarlatto.

L'attuale signore del castello è Versin Shadowlark (mezzelfo Nbl5/Grr3/Ldr3; NB), figlio di un Ergothiano che sposò una splendida fanciulla Qualinesti oltre cinquant'anni fa. Anche se il padre di Versin è defunto da tempo, sua madre, Lady Caralyssa (elfa scura Qualinesti Veste Rossa 7; N) è ancora energica e di bell'aspetto, perfettamente a suo agio nel ruolo di duchessa madre, felice di lasciare che il figlio segua i suoi interessi mentre lei si occupa dei suoi. È un'elfa scura, cacciata da Qualinost prima della Guerra delle Lance perché voltò le spalle alle Vesti Bianche, scegliendo invece le Rosse. Si recò nell'Ergoth per compiere una missione per conto di Justarius poco prima della Guerra del Caos, e fu allora che incontrò il padre di Versin, convinto che il loro amore fosse predestinato, e lo sposò. Dopo la scomparsa dell'Alta Stregoneria, Caralyssa si concentrò sulla sua famiglia, dando al Duca un figlio, Versin. Quando il Duca morì di vecchiaia, passò il titolo a Versin, ma lasciò a Caralyssa una considerevole fortuna, sufficiente a garantire il suo posto tra i ranghi più elevati della società Ergothiana. Ora che la magia dell'Alta Stregoneria è ricomparsa, Caralyssa ha rimesso mano ai suoi vecchi volumi e si è trasferita nella Torre Nera, felice di poter riprendere i suoi studi magici in tutta libertà.

Lord Versin è un lontano parente dell'Imperatore; il suo sangue elfico gli impedisce di accampare qualsiasi diritto al trono, ma Versin non se ne cura, sebbene prenda molto sul serio la sua carica nel Senato Imperiale dell'Ergoth. Lord Versin ha modi appariscenti e sgargianti, si circonda di bardi e intrattenitori di ogni tipo. Ha

perfino sviluppato l'abitudine di parlare in rima, per il puro gusto del divertimento e dell'esercizio mentale richiesto per farlo.

Il Signore del Castello Scarlatto ritiene che la sua missione nella vita sia quella di promuovere l'interazione tra artisti, mercanti, artigiani e la comunità circostante, in modo particolare nel villaggio che è sorto alle pendici meridionali del Castello. Il Castello Scarlatto tiene regolarmente mostre d'arte, forum, feste, concerti e altri eventi culturali. Vi prende parte la nobiltà di Lancton e delle aree circostanti, nonché vari nobili provenienti anche da contrade lontane come Lucid e Manic, nella zona sudorientale dell'Ergoth del Nord.

1. Corte interna. La gigantesca corte interna che circonda il castello vero e proprio è stata suddivisa in varie sezioni per svolgere diverse funzioni per gli abitanti del castello.

A. Boschetto. Nell'angolo nordorientale della corte interna, lo spiazzo cede il posto a uno splendido ed elaborato giardino, ricco di alberi fragranti, cespugli fioriti e fiori esotici rari provenienti da tutto il continente, tutti meticolosamente coltivati per riprodurre l'impressione di una foresta elfica (o almeno l'idea che gli umani hanno di un bosco elfico). Numerosi stretti sentieri conducono fino a boschetti nascosti, specchi d'acqua cristalline e sorgenti d'acqua tiepida. Al centro del boschetto è situato un piccolo santuario dedicato alla dea Chislev. Anche se il santuario è stato eretto nel boschetto dopo la Guerra delle Lance, i giardinieri degli Shadowlark ne hanno avuto cura per tutti gli anni della Quinta Era. Nella notte in cui gli dei sono tornati, nel piccolo santuario è sbocciata all'improvviso una moltitudine di rose scarlatte, che sono rimaste fresche e profumate per tutte le stagioni dell'anno.

B. Anfiteatro. Lungo il lato occidentale della collina sorge l'aggiunta più recente al complesso del Castello Scarlatto, un grosso anfiteatro. È stato scolpito direttamente sulla roccia della collina da artigiani nanici e ha la funzione di ospitare spettacoli sia per i visitatori che per gli abitanti del villaggio. Le gradinate a cielo aperto possono contenere fino a cinquecento spettatori. I posti sono stati ricavati nella roccia della fiancata della collina, come anche il palcoscenico semicircolare situato in fondo alle gradinate. Al suo fianco, alle pendici della collina, è stato eretto un piccolo edificio circolare dove gli attori possono cambiarsi di costume e prepararsi tra una scena e l'altra.

2. Torre Scarlatta. La Torre Scarlatta, che si leva alta al di sopra di tutto il complesso, è visibile a diversi chilometri di lontananza da ogni direzione. La torre, costruita con gli stessi mattoni rossi ricavati dalle Montagne Khalkist, è alta più di dieci piani, e dispone di varie altre torri più piccole che si allungano lungo i suoi fianchi, man mano che nuove generazioni degli Shadowlark espandono la struttura del Castello Scarlatto. Le sale interne della torre fanno sfoggio di arazzi finemente intessuti, di tappeti e opere d'arte provenienti da paesi lontani e di sculture, tutte collocate ad arte in ogni angolo della torre.

3. Cappella. I proprietari del Castello Scarlatto hanno sempre avuto gusti assai variegati nella scelta dei loro dei. Nel corso di varie generazioni, la grande cappella adiacente alla Torre Scarlatta ha ospitato santuari dedicati a diverse divinità. Tuttavia esistono tre santuari in particolare che sono particolarmente curati e rispettati: quelli di Branchala, Shinare e Sirrion. Il santuario di Branchala è una piccola nicchia situata in fondo alla cappella, decorata in marmo e in argento. La struttura della sala è perfettamente

studiata in modo da affacciarsi su una vista panoramica del boschetto attraverso due grandi finestre arcuate. Il santuario di Shinare è situato in fondo alla cappella. Si tratta di una semplice stanza che dispone di un piccolo altare decorato con fiori freschi ogni giorno, un luogo ideale per le riflessioni e le preghiere dei fedeli. L'aggiunta più recente alla cappella è il santuario di Sirrion. In cima alla torre è stato costruito un nuovo gazebo e la famiglia Shadowlark non ha badato a spese pur di fornirlo di un *incensiere della fiamma eterna*. La costruzione del santuario è iniziata soltanto poche settimane dopo il ritorno degli dei ed è stata completata in meno di un mese. Il santuario in onore di Paladine è stato trasformato in un memoriale.

4. Stalle. Lord Versin ha un debole per i cavalli, una peculiarità che la sua famiglia ha dimostrato per generazioni. Gli Shadowlark allevano alcuni dei migliori cavalli da caccia di tutto l'Ergoth del Nord. Attraverso una meticolosa selezione degli accoppiamenti, i Cacciatori Scarlatti (il nome con cui sono diventati famosi i cavalli) sono diventati immediatamente riconoscibili grazie alla loro criniera color rosso scuro. I Cacciatori Scarlatti, fedeli, orgogliosi, rapidi e dal carattere focoso, sono diventati un simbolo di prestigio tra la nobiltà dell'Ergoth (i Cacciatori Scarlatti vengono considerati cavalli da guerra leggeri con un -2 alla Forza, +2 alla Destrezza e +2 all'Intelligenza, che vengono venduti circa allo stesso presso di un cavallo da guerra pesante).

5. Caserma. In questa caserma alloggiano i soldati che servono personalmente la famiglia Shadowlark, nonché le guardie cittadine che pattugliano la zona in cerca di banditi, sorvegliano il villaggio e scortano le carovane in transito fino a destinazione. La caserma può ospitare fino a cinquanta soldati, e dal momento che gli Shadowlark sono sempre pronti a pagare bene i loro guerrieri, la caserma normalmente è sempre piena. Attualmente, a capo della Guardie della Casata Scarlatta sta LadyAmaris Fallon (umana Grr11, LN), un'esperta mercenaria Solamnica che è stata al servizio della famiglia Shadowlark per più di vent'anni. La Guardia Scarlatta è composta da quarantasette membri (1 Grr7, 2 Com6, 5 Grr5, 7 Grr3, 5 Com3, 5 Grr2, 10 Com2, 6 Grr1, 6 Com1).

Sotto la caserma sono situati i dungeon del castello. I dungeon contengono solo cinque celle, anche se una delle celle è chiamata la Trappola per Kender, una piccola fossa dove un kender non può neanche muoversi a causa dello spazio limitato. Anche se non è mai stata usata, varie storie sono state fatte circolare riguardo alla Trappola per Kender in tutto l'Ergoth del Nord e a Hylo, offrendo una comoda minaccia da ventilare quando giunge il momento di far fronte a un kender. Una delle celle nasconde un passaggio segreto che conduce fino ai Dieci Livelli.

6. Torre Nera. All'angolo sudorientale della cinta di mura esterna si erge la famigerata Torre Nera. La torre fu costruita secoli prima che avesse inizio la costruzione del Castello Scarlatto, ma venne misteriosamente abbandonata dai suoi abitanti nel corso di una notte, fomentando le dicerie secondo le quali un fantasma sarebbe comparso nella torre.

Data l'importanza strategica dell'area, sulla via carovaniera tra Lancton e Gulfport, il Primo Duca Scarlatto, Pluark Shadowlark, decise di annoverare la Torre Nera nel progetto della sua rocca.

Esistono varie leggende sulla Torre Nera. Alcuni dicono che uno degli antenati di Versin si gettò dalla cima della torre quando seppe che la sua amata era morta in mare. Altri dicono che sia infestata dai fantasmi di tutti i precedenti Signori del Castello Scarlatto. Altri ancora raccontano che un Mago delle Vesti Nere stia usando la torre come suo laboratorio da anni. Queste e molte altre storie vengono raccontate senza problemi davanti a un boccale di birra nelle taverne della zona, ma vengono soltanto sussurrate a bassa voce all'interno del castello.

Quando le lune della magia sono tornate, Lady Caralyssa si è immediatamente trasferita nella Torre Nera, che fino ad allora era stata usata come poco più di un ripostiglio per vecchi mobili e altri oggetti troppo preziosi per essere distrutti o ceduti. Dopo aver ripulito la torre, Caralyssa ne ha fatto il suo studio privato. Stranamente, Caralyssa e Lady Amaris, il capitano della Guardia Scarlatta, sono diventate ottime amiche e, data la vicinanza della Torre Nera alla Caserma, le due vengono viste spesso assieme.

7. Torre di Guardia Sud. Questa torre fu costruita allo scopo di sorvegliare il villaggio a sud del castello, oltre che per accedere al lato meridionale del cerchio di mura in caso di invasione. Alla base della torre è situata l'armeria principale del castello. Accanto alla torre è stata eretta una piccola fucina riparata dove il fabbro può lavorare. Anche se il castello non è mai stato attaccato dai tempi della Guerra delle Lance, il fabbro lavora comunque alacremente, forgiando armi non solo per la Guardia Scarlatta, ma anche per costruire alcune delle elaborate scenografie per le rappresentazioni teatrali più ambiziose di Lord Versin.

8. Dieci Livelli. Il Signore del Castello Scarlatto non accoglie a braccia aperte soltanto i nobili e i bardi, ma anche i membri giurati della Gilda dei Ladri. I nobili in visita non si sentirebbero a loro agio se sapessero che alcuni degli invitati con cui stanno amabilmente chiacchierando sarebbero ben felici di privarli dei loro beni più preziosi. Lord Versin è un accanito sostenitore della Gilda dei Ladri a Gulfport, e spesso consente ai membri della gilda di trovare temporaneamente riparo nel suo castello. Sotto la Torre Scarlatta del castello sono situati i Dieci Livelli, una rete segreta di gallerie che scende di dieci piani giù fin nel cuore della collina. Le gallerie più alte dei Dieci Livelli conducono fino alle pendici della collina, e i difensori possono utilizzarle per raggiungere, attraverso una serie di porte segrete, la corte interna. Esistono numerose trappole e feritoie per frecce disseminate per tutto il complesso, che fungono da difese protettive contro gli invasori. Le gallerie più basse dei Dieci Livelli sono dotate di rustici alloggi e letti puliti per quei membri in visita

della Gilda che devono rimanere nascosti. Esistono anche dei cunicoli che conducono verso il fossato, i bastioni e perfino al villaggio di Reveler's Way, più a sud del castello.

Castello uth Wistan

L'Isola di Sancrist è stata il principale centro dei Cavalieri Solamnici per oltre due secoli. Nella sezione meridionale dell'isola sorgono numerosi castelli e tenute erette nel corso del tempo dai cavalieri, ma ce n'è uno che torreggia su tutto il resto. Si dice che i Wistan combatterono al fianco di Vinas Solamnus in persona nella Ribellione della Rosa contro l'Ergoth. Intere generazioni di Wistan sono cresciute nel castello, e a seguito del primo Cataclisma il castello è diventato il punto d'incontro del Gran Consiglio dei cavalieri.

L'ultimo Wistan degno di nota a vivere quaggiù fu Lord Gunthar uth Wistan. Gunthar mantenne la posizione di Gran Maestro fino a otto anni dopo la Guerra del Caos. Sfortunatamente sopravvisse ai suoi sei fratelli più giovani e a tre dei suoi figli, diventando l'ultimo della sua stirpe. Il Castello uth Wistan ora è di proprietà di Sir Liam Ehrling (umano, Grr5/Chr1/Cavaliere della Corona 5/Cavaliere della Spada 5/Cavaliere della Rosa 5; AL LB), l'attuale Gran Maestro dei Cavalieri Solamnici.

Questo castello, di medie dimensioni, è di aspetto regale e in ottimo stato. Una cerchia di alte mura, sempre sorvegliate da una ronda di cavalieri, protegge il cortile e l'edificio principale. Guglie e torri si allungano al di sopra della foresta lussureggiante che circonda il castello. Spesso è possibile vedere qualche drago d'argento che vola, vigile, attorno al castello. Si dice addirittura che i draghi vaghino anche per le sale del castello, in forma di cavalieri umani.

All'interno del castello, le pareti sono decorate con costosi arazzi che smorzano il clangore delle armature e i pavimenti sono ricoperti di tappeti esotici che attutiscono i pesanti passi degli stivali. Splendide opere in marmo, ceramica e legno decorano i corridoi e le sale del castello.

1. Sala della Guerra. Nei pressi del castello, in fondo a una sala oltre l'ingresso principale del castello vero e proprio, è situata la Sala della Guerra. Questa sala è elegantemente decorata con mappe appese alle pareti, varie sedie e un grosso tavolo centrale. Lungo un muro è disposta una fila di armadi in mogano, dotati di mensole per raccogliere mappe, pergamene e manoscritti.

In tempo di guerra, e a volte anche in tempo di pace, la sala è piena di cavalieri che consultano mappe e documenti delle terre circostanti. I tattici tracciano le loro manovre strategiche, simulano i possibili esiti della battaglia e aggiornano i confini e i territori dei nemici.

2. Biblioteca. La biblioteca del Castello uth Wistan è una biblioteca di dimensioni più che rispettabili. Una robusta porta in legno di quercia decorata di fregi conduce all'interno di una sala calda e accogliente. La sala è riscaldata da un camino costruito sulla parete di fondo. Sopra il camino è appeso un ritratto di Lord Gunthar da giovane. Per tutta la sala sono state disposte file di sedie e una lunga scrivania. Le pareti laterali della stanza sono ricoperte di mensole in legno che ospitano una gran quantità di volumi, tra cui alcune copie dei Volumi originali della Misura.

Lord Gunthar passava molte ore in questa stanza a esaminare antichi tomi, a rileggere la Misura dei Cavalieri Solamnici, le sue regole, le sue leggi e i doveri che un cavaliere modello deve rispettare. Dopo la morte di Sturm Brightblade, Lord Gunthar decise di revisionare l'antiquato e spesso contraddittorio corpo di regole. Riuscì a completare la sua revisione poco prima della morte, e con la nomina di Sir Liam Ehrling al titolo di Gran Maestro, una Misura riveduta e corretta è entrata in vigore.

3. Sala Grande. La più grande sala del castello, la Sala Grande, è il luogo dove si radunano tutti i Cavalieri di Solamnia del castello. In fondo alla stanza, quasi del tutto priva di decorazioni, è situato un podio sul quale è stata collocata un'enorme tavola in legno nero di quercia con tre scranni. Durante le Prove del Cavalierato, i seggi vengono occupati dal Gran Maestro, dal Sommo Chierico e dal Sommo Giudice. Spetta a queste tre autorità esprimere un giudizio sull'esito delle prove.

Numerose sedie sono disposte in semicerchio attorno al podio rialzato e un lungo tappeto rosso conduce dall'arco d'ingresso della sala fino al podio.

4. Cappella. Dietro il castello vero e proprio sorge una vecchia cappella dedicata a Paladine. La cappella, eretta oltre un millennio fa, è palesemente logorata dal tempo, ma è ben curata e tenuta pulita. Eleganti finestre in vetro colorato riproducono scene delle imprese di Paladine come grande cavaliere in un'armatura bianca e splendente, pronto a difendere i deboli e i poveri contro gli ingiusti e i malvagi.

Incensiere della fiamma eterna

Questo elaborato incensiere è composto da un largo piatto concavo di metallo pregiato, del diametro di circa sessanta centimetri e profondo trenta. Il lato interno del piatto è decorato con un cerchio d'argento, quello esterno con un cerchio di bronzo e il bordo vero e proprio con una sottile linea dorata. L'incensiere poggia su gambe in oro, scolpite in forma di sinuosi draghi dorati, alte circa quindici centimetri.

Quando l'incensiere viene riempito d'acqua pulita, una fiamma blu e scarlatta si sprigiona dal suo centro. La colonna di fiamme è alta circa novanta centimetri. Anche se l'illuminazione che genera è notevole, la fiamma non genera calore e non riesce a bruciare nulla. Fintanto che l'acqua rimane nell'incensiere, la fiamma continuerà a bruciare.

Questi incensieri vengono solitamente realizzati dai sacerdoti di Sirrion, che li utilizzano nel corso dei loro rituali o come decorazioni per i loro templi.

Aura: Invocazione debole; *livello dell'incantatore:* 3°; *prerequisiti:* Creare Oggetti Meravigliosi, *fiamma perenne; prezzo di mercato:* 12.500 mo; *costo in PE:* 500; *peso:* 0,5 kg.

Capitolo Quattro

Oltre il doppio portone in legno di quercia, all'interno della cappella, il pavimento è lastricato e la cappella ospita lunghe file di panche in legno che arrivano fin sotto l'altare. Un rosone in vetro colorato a forma di drago di platino, l'antico simbolo del dio, consente alla luce del sole di entrare e di illuminare l'intera cappella. La cappella attualmente è usata perlopiù come luogo di meditazione e di riflessione.

5. Foresta di Gunthar. Le lussureggianti foreste della regione di Gunthar occupano quasi tutta la parte sud dell'isola di Sancrist. Il Castello uth Wistan dista circa novanta metri dai margini del bosco. Le piante a foglia larga e la vegetazione fitta e rigogliosa prosperano grazie al clima quasi tropicale dell'isola.

La Foresta di Gunthar è percorsa da numerosi sentieri e piste di caccia. Molti cavalieri del castello amano passare il tempo libero battendo le piste nei boschi circostanti e andando a caccia. Il latrato dei segugi e il rumore dei cavalli che si fanno strada tra la vegetazione in cerca della preda è un suono familiare.

Storia regionale

Il Castello uth Wistan venne costruito quasi mille anni prima del Cataclisma. La famiglia Wistan che viveva nel castello è sempre stata una famiglia rispettata nel corso di tutti i secoli. Il prestigio del castello crebbe di pari passo con il prestigio della famiglia. Nemmeno il Cataclisma fu in grado di abbattere le sue mura.

Dopo il Cataclisma, gli abitanti dell'isola di Sancrist si rivolsero ai Wistan per avere aiuto, e lo ottennero. I Wistan aprirono le porte della loro dimora a coloro che avevano bisogno di riparo e assistenza nel costruire nuove dimore in tutta la regione. Anche se sul continente vero e proprio la figura dei Cavalieri Solamnici era caduta in disgrazia, il Castello uth Wistan continuò ad essere un orgoglioso esempio della buona volontà e della compassione dei cavalieri.

Quando il cavalierato cominciò a cadere, il Castello uth Wistan fu scelto per ospitare il comando dell'intera organizzazione. Ora funge da capitale della nuova nazione di Gunthar e da dimora per il Gran Maestro dei Cavalieri Solamnici, che governa l'intera regione circostante.

Cittadella della Luce

Sull'Isola di Schallsea, situata nel Mare Nuovo creato dal Cataclisma oltre quattrocento anni fa, la mistica Goldmoon e il suo fedele compagno Jasper Fireforge costruirono una gloriosa cittadella dove coloro desiderosi di attingere ai poteri del misticismo potessero trovare aiuto nell'esplorare questa nuova forma di magia. La Scala d'Argento, un luogo magico che, stando alle leggende, poteva condurre i puri di cuore nel reame degli Dei della Luce, venne scelto come luogo ideale per costruire la Cittadella.

L'isola in sé è lunga circa centocinquanta chilometri dalla costa nord a quella sud e larga circa settantacinque nel suo punto più ampio. Buona parte dell'isola è occupata da colline digradanti, fatta eccezione per una piccola foresta che si allunga a nord, verso la costa, e che segna il punto in cui sorge la Cittadella della Luce. Al centro dell'isola si innalza una catena di colline più aspre sulle quali non cresce nulla, le Colline Spoglie.

La riva lungo la metà meridionale dell'isola è delimitata da scogliere scoscese e da propaggini rocciose che rendono quasi impossibile alle navi e alle barche avvicinarsi all'isola senza rischiare. È soltanto lungo la riva settentrionale che la terra digrada più dolcemente, ed è quassù, lungo la costa nordoccidentale, che la Cittadella della Luce si erge in tutta la sua gloria. Lungo tutta l'isola esistono vari piccoli porti naturali, ma soltanto un porto può riuscire a ricevere le navi più grandi, il Porto di Schallsea, sulla costa occidentale dell'isola.

La Cittadella divenne presto un centro non solo di guarigione, ma anche un'occasione per riscoprire poteri quasi miracolosi che si ritenevano perduti per sempre dopo la scomparsa degli dei. La Cittadella diventò anche un simbolo di bontà e di luce contro l'ondata di oscurità che minacciava di sommergere il mondo.

Purtroppo, nel corso della Guerra delle Anime la Cittadella divenne anche un bersaglio, che fu attaccato in forze dai servitori di Beryllinthranox, che desideravano impadronirsi di un misterioso artefatto di un certo viaggiatore del tempo kender. La distruzione della Cittadella fu quasi completa. Il Labirinto di Siepi venne raso al suolo e le nove cupole della Cittadella furono gravemente danneggiate o completamente rovinate. Anche se Goldmoon scomparve nel corso dell'attacco, la sua memoria nella Cittadella perdura. I lavori di ricostruzione sono iniziati immediatamente e il ritorno degli dei ha segnato un importante punto di svolta.

Nuove cupole ospitano templi agli Dei della Luce e agli Dei dell'Equilibrio, e anche se c'è ancora molto lavoro da fare, sembra certo che la Cittadella della Luce rimarrà un simbolo di speranza per molti anni a venire.

1. Boschi Selvaggi. La Cittadella è circondata da un tratto di foresta che si estende per 4,5 km circa. Fatta eccezione per alcuni rari punti, questo tratto boschivo sembra completamente intoccato da ogni forma di civiltà.

Nei Boschi Selvaggi vivono tre driadi, portate nella Cittadella della Luce fin dalla Desolazione grazie agli sforzi e alla magia del guardiano della Cittadella, il drago d'argento noto come Mirror. Le driadi sono felici di fungere da protettrici della foresta, anche se la maggior parte degli abitanti dell'isola, compresi molti dei Mistici della Cittadella, non le vedono mai.

2. Moli. Un piccolo molo in grado di ospitare soltanto i vascelli più piccoli che pescano meno acqua sorge a poco più di due chilometri a sud della Cittadella vera e propria. Chi sbarca a questo molo deve salire lungo una scalinata scolpita lungo la faccia della scogliera per poter arrivare alla Passeggiata che conduce alla Cittadella. Una piccola postazione di guardia è collocata in cima alla scogliera che sovrasta il molo, sorvegliata ad ogni istante dai quei Guardiani della Cittadella dotati di qualche abilità come marinai (solitamente umani Mar3/Mis3; AL LB). Montano la guardia per avvi-

stare possibili invasioni o eventuali aggressori dei pescherecci nello Stretto di Schallsea.

3. **Passeggiata.** Dal bordo della rupe che si affaccia sui moli che conducono alla Cittadella vera e propria parte un ampio sentiero lastricato. Il sentiero, noto come la Passeggiata, attraversa il nuovo monumento costruito in onore del guardiano della Cittadella, il drago d'argento cieco Mirror, prima di arrivare al Grande Liceo.

4. **Monumento.** Questo monumento, alto oltre trenta metri, è stato eretto per onorare i draghi della luce, e in modo particolare il drago d'argento a guardia della Cittadella, Mirror. Le due statue dei draghi si fronteggiano l'una con l'altra e le loro teste si toccano, formando, coi loro colli ricurvi, la sagoma di un cuore. Le loro ali sono aperte, come se i draghi fossero in procinto di prendere il volo.

Il monumento si rifà alle statue gemelle dei due draghi d'oro che un tempo delimitavano l'ingresso al Grande Liceo della vecchia Cittadella. Sotto la luce del sole i draghi risplendono come se fossero d'oro lucido, abbagliando la vista con la luce riflessa del sole. Al tramonto, tuttavia, quando la luce svanisce dalle statue, i draghi diventano d'argento puro, che risplende con altrettanta intensità sotto i raggi della luna argentata e di quella scarlatta.

5. **Nove cupole.** La Cittadella della Luce è composta da nove cupole disposte in cerchio. Al centro del cerchio di cupole è situato il Labirinto di Siepi, e al centro del Labirinto si innalza la Scala d'Argento. Prima della loro distruzione, le cupole erano in marmo lucido e scintillavano come perle alla luce del sole. La Cittadella, progettata dai nani, era un'opera architettonica che rivaleggiava con i più gloriosi monumenti dei tempi di Istar. Dopo la sua distruzione, coloro che avevano il potere di plasmare la terra ricorsero al loro potere per creare delle cupole di cristallo al fine di fornire un riparo temporaneo finché non fosse stato possibile ricostruire l'intera struttura. Stranamente, la struttura delle cupole e il cristallo usato per costruire hanno generato uno strano effetto. Dall'esterno le cupole appaiono quasi completamente trasparenti, mostrando ciò che è ricresciuto del Labirinto di Siepi e la Scala d'Argento al centro del complesso, mentre dall'interno le cupole appaiono come mura normali, in cui soltanto alcune sezioni sono trasparenti, come se fossero delle finestre, e lasciano filtrare la luce naturale da fuori.

La cupola principale è quella del Grande Liceo, mentre ognuna delle restanti prende il nome da una delle "sfere" del misticismo. Soltanto la sfera mistica della necromanzia, la cui pratica è vietata all'interno della Cittadella, non è inclusa tra le cupole e tra gli insegnamenti della Cittadella. Per lo più le cupole contengono aule per le lezioni, sale di addestramento e alloggi per gli studenti.

A. Liceo di Alterazione. La sfera mistica dell'alterazione comprende le magie di trasformazione fisica, specialmente se applicate alle creature viventi. In quanto tale, il Liceo di Alterazione ospita anche uno zoo e le stalle della Cittadella, che consentono a quegli studenti impegnati negli studi di alterazione di interagire personalmente con gli animali, imparando le loro usanze, le loro forme e il loro comportamento naturale.

B. Liceo di Animismo. La sfera mistica dell'animismo riguarda la comunicazione e il controllo delle creature viventi, dagli animali ai vegetali. Sopra il liceo è situato l'enorme Herbarium della Cittadella, che funge non solo come serra per ospitare piante rare ed esotiche da tutto il continente, ma che fornisce anche utili risorse per le erbe medicinali da usare a scopi curativi.

C. Liceo di Incanalamento. L'incanalamento è una sfera del misticismo che consente a chi ne fa uso di far fluire l'energia attraverso il proprio corpo, riuscendo ad eseguire imprese di incredibile forza e agilità. Dal momento che le magie di incanalamento sono basate quasi esclusivamente sul corpo fisico, questo liceo dispone di vari ginnasi, sale di addestramento e altre strutture di allenamento per fare pratica non solo con la magia, ma anche con varie armi e armature.

D. Liceo di Guarigione. Forse la sfera mistica più rispettata è la sfera di guarigione, e alla Cittadella della Luce il rispetto si trasforma quasi in venerazione. Poiché Goldmoon era una sacerdotessa di Mishakal, la dea della guarigione, prima della scomparsa degli dei, e poiché la sfera della guarigione fu la prima ad essere scoperta nel corso della Quinta Era, lo studio della sfera curativa è sempre stata una delle attività principali della Cittadella. Oltre a fungere da luogo per apprendere e affinare le doti relative a abilità, questo liceo funge anche da Sala di Guarigione, un ospedale dove i feriti vengono curati con la massima cura.

E. Grande Liceo. L'edificio principale della Cittadella è il Grande Liceo. La Passeggiata conduce direttamente al Grande Liceo, che funge da centro della Cittadella. La cupola più grande ospita aree di ricevimento, alloggi per gli ospiti e un orfanotrofio. Era sempre nel Grande Liceo che la Prima Madre, Goldmoon, aveva i suoi alloggi e che il drago d'argento, Mirror, aveva la sua tana. Ora il Grande Liceo è in corso di costruzione, e anche se Goldmoon è defunta, i Mistici della Cittadella onorano la sua memoria.

F. Liceo di Meditazione. Mentre l'incanalamento concentra le energie magiche nel corpo, la sfera della meditazione concentra la magia nella mente, rendendo il pensiero lucido e attingendo alla saggezza e all'intuizione nascosta. Coloro che desiderano meditare in riservatezza e tranquillità possono approfittare di interi livelli del liceo, che sono stati ripartiti in alloggi individuali per facilitare la meditazione.

G. Liceo di Mentalismo. La sfera del mentalismo consente a chi ne fa uso di leggere i pensieri, percepire le emozioni e perfino controllare le menti e le emozioni altrui. È assai facile abusare dei poteri di mentalismo, quindi, tra tutte le sfere che vengono insegnate alla Cittadella, quella del mentalismo è quella in cui gli istruttori sono più sensibili a risvolti filosofici dell'uso dei poteri nelle mani di chi non è esperto nell'applicarli. Al fine di facilitare sia la comprensione della propria mente che di quella altrui, la Grande Biblioteca viene ospitata all'interno di questo liceo, e anche se molti dei manoscritti più preziosi sono andati per-

duti con l'attacco del drago, i Mistici della Cittadella stanno facendo grandi progressi nella ricostruzione della biblioteca.

Di recente un piccolo contingente di Estetici provenienti dalla Grande Biblioteca di Palanthas è arrivato alla Cittadella, portando una raccolta di libri antichi e rari riguardanti l'arte della guarigione e della spiritualità, che hanno donato alla Cittadella. In cambio di questo gesto generoso, la Cittadella ha permesso ad alcuni Estetici di rimanere per lavorare nella biblioteca e per curare un piccolo santuario in onore di Gilean.

H. Liceo di Sensitività. La sensitività è assai simile alla divinazione: è una sfera del misticismo che consente a chi ne fa uso di vedere attraverso grandi distanze, per scorgere visioni del passato e del futuro, per leggere le auree e per individuare ciò che altrimenti non sarebbe possibile vedere. Questo liceo ospita anche le Sala delle Udienze, dove i visitatori esterni possono presentarsi alla Cittadella e fare richiesta di entrarne a far parte, o richiedere aiuto e consigli.

I. Liceo di Spiritualismo. Lo spiritualismo è il rovescio della medaglia della sfera mistica della necromanzia: là dove la necromanzia tratta con i morti corporei, lo spiritualismo ha a che fare con gli spiriti intangibili e incorporei dei morti. Ironicamente, è sempre in questo liceo che i Mistici della Cittadella crearono dei santuari per i Veri Dei. Sia gli Dei della Luce che gli Dei dell'Equilibrio venivano qui onorati. Ora che i Veri Dei sono tornati, di sicuro i santuari verranno ricostruiti e vari chierici cammineranno e lavoreranno al fianco dei Mistici della Cittadella.

6. Labirinto di Siepi. All'interno del cerchio composto dalle cupole della Cittadella della Luce si estende il Labirinto di Siepi. Questo labirinto fu un dono a Goldmoon da parte di Laurana, che inviò degli scultori del legno da Qualinesti per creare il labirinto attorno alla Scala d'Argento.

Il labirinto, inteso più a scopi decorativi che non come misura di difesa, è composto da una lunga serie di siepi e alberi che tracciano dei cerchi concentrici. Coloro che entrano nel labirinto scoprono che non è mai lo stesso due volte, dal momento che i sentieri cambiano e si ridisegnano da soli senza seguire alcuno schema apparente; tuttavia, l'entrata è sempre facile da trovare. Coloro che desiderano attraversare il labirinto semplicemente per fare una passeggiata giungono sempre con facilità nel luogo che volevano raggiungere, sia che si tratti della Scala d'Argento al centro che dello stagno, o semplicemente di un percorso che riconduca all'entrata. D'altro canto, coloro che desiderano percorrere la Scala d'Argento come preludio all'ingresso nell'ordine dei Mistici della Cittadella scopriranno di dover utilizzare le loro capacità mistiche per poter percorrere il sentiero fino al punto centrale in cui si innalza la scala.

Dopo l'attacco delle forze di Beryllinthranox, il Labirinto di Siepi è stato completamente raso al suolo, lasciando solo rami bruciati e contorti là dove un tempo sorgevano le siepi del labirinto. Tuttavia, grazie in parte alle magie intessute dagli scultori di legno che costruirono il labirinto e a quelle dei Mistici della Cittadella, il labirinto sta ricrescendo, e i primi germogli e rametti già si allungano verso il cielo.

7. Scala d'Argento. La Scala d'Argento è solitamente invisibile a occhio nudo, fatta eccezione per un'unica notte, in cui appare come una vaga scalinata a chiocciola spettrale che sale all'infinito verso il cielo. Prima della Guerra del Caos la Scala era visibile quando Solinari era piena, ma dopo la scomparsa degli dei, la scalinata appariva ogni notte sotto la luce della strana luna nuova. Dopo il ritorno degli dei, la Scala è diventata visibile ogni volta che viene colpita dalla luce lunare.

Si dice che coloro che tentano di salire lungo la Scala d'Argento riescano ad avere una visione fugace del futuro, del passato, o di un ricordo visto dal punto di vista di un'altra persona. Coloro che salgono lungo la Scala in cerca di profitto personale, nascondendo l'oscurità nei loro cuori, si ritrovano spogliati delle loro maschere e sono costretti a guardare in faccia la propria malvagità. Coloro che salgono lungo la Scala in cerca di illuminazione vengono messi alla prova per vedere se hanno la forza di affrontare la verità, di accettare ciò che non può essere cambiato e di essere pronti a fare ciò che è necessario quando qualcosa va invece cambiato. Indipendentemente da quello che accada, coloro che salgono lungo la Scala d'Argento ne ritornano sempre cambiati.

Lady Camilla Weoledge

Umana Chr2/Grr4/Corona 1/Spada 6: GS 13; umanoide Media (umano); DV 8d8+5d10+52; pf 136; Iniz +5; Vel 6 m; CA 27 (contatto 13, colta alla sprovvista 26); Att +14/+9 mischia (1d8+5/19-20, *spada lunga+2*) o +12/+7 distanza (1d8+1/x3, arco lungo con *frecce +1*); AS incantesimi; QS aura di coraggio, coraggio cavalleresco, punire il male 2 volte al giorno, forza dell'onore, scacciare non morti; AL LB; TS Temp +16, Rifl +5, Vol +13; For 12, Des 12, Cos 18, Int 14, Sag 15, Car 15. Altezza 1,78 m.

Abilità e talenti: Ascoltare +6, Cavalcare +9, Concentrazione +14, Conoscenze (nobiltà e regalità) +10, Conoscenze (religioni) +10, Diplomazia +12, Guarire +7, Intimidire +9, Osservare +4, Percepire Intenzioni +7, Saltare +5, Scalare +5; Allerta, Arma Focalizzata (spada lunga)*, Arma Specializzata (spada lunga), Autorità, Duro a Morire, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Resistenza Fisica, Vincolo d'Onore, Volontà di Ferro. (*talento bonus del dominio della Guerra).

Aura di coraggio (Sop): Un Cavaliere della Spada ottiene un bonus morale di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti di paura. Quegli alleati che si trovano entro un raggio di 3 metri dal Cavaliere della Spada acquisiscono a loro volta un bonus morale di +4 contro questi effetti. Tale bonus non è cumulativo con gli effetti di coraggio cavalleresco.

Aura di bene (Str): Il potere dell'aura di bene di un Cavaliere della Spada (vedi l'incantesimo *individuazione del bene*) è pari all'8° livello.

Coraggio cavalleresco (Sop): Un Cavaliere della Corona ottiene un bonus morale di +2 a tutti i tiri salvezza contro gli effetti della paura. Tale bonus non è cumulativo con gli effetti di aura di coraggio.

Punire il male (Sop): Per una volta al giorno, un Cavaliere della Spada può tentare di punire il male con un normale attacco in mischia. Aggiunge +2 al suo tiro per colpire e infligge 6 danni extra. Se il cavaliere colpisce accidentalmente una creatura che non è malvagia, l'effetto di punire non viene applicato, ma la capacità viene considerata comunque utilizzata per quel giorno.

Forza dell'onore (Sop): Per una volta al giorno, come azione gratuita, un Cavaliere della Corona può acquisire un bonus morale di +4 al suo punteggio di Forza per 5 round.

Incantesimi: Come un chierico di 8° livello.

Incantesimi da chierico preparati (6/5+1/4+1/3+1/2+1: tiro salvezza CD 12 + livello dell'incantesimo): 0 – *guida, individuazione del magico, luce, purificare cibo e bevande, resistenza, virtù*; 1° – *arma magica*, benedizione, comando, contrastare elementi, santuario, scudo della fede*; 2° – *aiuto*, forza del toro, ristorare inferiore, splendore dell'aquila, zona di verità*; 3° – *cerchio magico contro il male*, luce diurna, luce incandescente, rimuovi cecità/sordità*; 4° – *neutralizza veleni, potere divino*, ristorare.*

* Incantesimo di dominio.

Domini: Bene (lancia incantesimi del bene a livello dell'incantatore +1) Guerra (talenti bonus con l'arma preferita della sua divinità). 8° livello dell'incantatore.

Scacciare non morti (Sop): Il Cavaliere della Spada può scacciare i non morti come se fosse un chierico di 7° livello e può usare questa capacità per 5 volte al giorno.

Proprietà: Armatura completa+2, scudo pesante d'acciaio+2, spada lunga+2, arco lungo, faretra con 20 *frecce+1, anello di protezione+2, mantello della resistenza+2,* cavallo da guerra pesante con bardatura in corazza di bande perfetta, medaglione della fede (Kiri-Jolith).

Nel corso della Guerra delle Anime, Lady Weoledge era il cavaliere più anziano assegnato al circolo Solamnico di Schallsea. Aveva ai suoi ordini una guarnigione di due dozzine di cavalieri e un centinaio di soldati, con l'ordine di aiutare e proteggere Goldmoon e i suoi mistici.

Gli Weoledge sono una famiglia nobiliare di Portsmith, nel Coastlund. Il fratello più vecchio di Camilla, Kastil, si unì ai Cavalieri Solamnici. Camilla, essendo la più giovane della famiglia, avrebbe dovuto diventare per tradizione una sacerdotessa di Kiri-Jolith. Kastil trovò la vita nel Cavalierato troppo rigida e austera per i suoi gusti e abbandonò la sua postazione soltanto alcune settimane dopo essere stato accettato come scudiero. La giovane Camilla chiese a suo padre il permesso di lasciare i suoi studi clericali e di prendere il posto di Kastil nel Cavalierato.

I chierici a loro volta ammisero che la giovane donna, impetuosa e volitiva, non era per niente adatta al sacerdozio. E così Camilla entrò nel Cavalierato nei giorni bui della Guerra del Caos. Ottenne il titolo di Cavaliere dopo il secondo Cataclisma. Nel giorno in cui Lady Weoledge si unì all'Ordine della Spada, i draghi si davano battaglia nel cielo sopra di lei.

Il primo incarico di Camilla fu a Schallsea. Aveva ricevuto dal Gran Consiglio Solamnico di proteggere la Cittadella della Luce, appena fondata. All'inizio, Weoledge vedeva di cattivo occhio la missione di Goldmoon di padroneggiare e insegnare le nuove magie curative del misticismo. Camilla era convinta che la nuova magia del cuore avrebbe allontanato la gente dagli dei, che erano invece l'unica vera fonte di saggezza e potere.

Camilla cambiò parere quando incontrò un affascinante elfo Silvanesti, Gair Greymist, uno dei mistici più dotati di Goldmoon. Anche se Camilla continuava a pensare che l'utilizzo del misticismo fosse sbagliato, ascoltando i persuasivi ragionamenti di Gair iniziò a credere che potesse esserci anche qualcosa di buono. Apprese anche di più sul conto di Goldmoon, che si considerava comunque una discepola di Mishakal e che le spiegò che il misticismo non avrebbe mai rubato spazio agli sforzi di Goldmoon per trasmettere alla gente la saggezza degli dei. Alla fine, quando Gair si perse nello studio della necromanzia, Camilla capì che il male era racchiuso nel cuore degli uomini, e non nella nuova magia in sé.

Camilla e Goldmoon divennero buone amiche. Quando il Gran Consiglio contattò Camilla per proporle un nuovo posto, Camilla rifiutò, decidendo di rimanere a Schallsea per apprendere di più sui poteri del cuore. Anche se era convinta che il misticismo potesse comunque essere una minaccia nei confronti dei nuovi dei, rispettava Goldmoon e si fidava di lei.

E così, quando la Grande Tempesta di Takhisis attraversò Ansalon e l'anziana Goldmoon riacquistò improvvisamente la gioventù e la bellezza, Camilla fu sorpresa e turbata dalla scelta di Goldmoon di non considerare quanto accaduto un miracolo. Quando Goldmoon, attirata da Takhisis a seguire il Fiume delle Anime, fuggì da Schallsea proprio mentre il drago Beryl e i suoi schiavi sferravano l'attacco, Camilla ne fu sciocccata. Non poté far altro che credere che Goldmoon aveva abbandonato coloro che avevano bisogno di lei nel momento del bisogno. La fiducia e la fede di Camilla in Goldmoon si infransero.

Camilla e i suoi cavalieri guidarono la battaglia contro i draghi e i draconici. Essendosi preparati a un tale assalto da lungo tempo, i cavalieri riuscirono a respingere il nemico e a ricacciarlo in mare, anche se la Cittadella vera e propria fu ridotta in rovina.

Camilla apprese poi la verità su Goldmoon da Palin Majere, che le raccontò come Goldmoon rimase fedele alla sue convinzioni, rifiutandosi di rinnegare gli dei anche quando la sua fede le sarebbe costata la sua vita. Anche se Camilla è lieta del ritorno degli dei, ha deciso di rimanere a Schallsea, per aiutare i mistici a ricostruire la Cittadella della Luce, che Camilla spera verrà dedicata a Goldmoon.

Blister Nimblefingers

Kender afflitta Ldr9/Mis3: GS 12; umanoide Piccola; DV 9d6+18 (Ldr) più 3d8+6 (Mis); pf 69; Iniz +4; Vel 6 m; CA 20 (contatto 15, colta alla sprovvista 16); Att +9/+4 mischia (1d3-1/x2,

guanto d'arme chiodato) e +16/+11 distanza (1d3+1/x2 *fionda ricercante+2* o +17 distanza (speciale, *rete dell'intrappolamento+3*; AS attacco furtivo +5d6, incantesimi; QS eludere, schivare prodigioso migliorato, scoprire trappole, percepire trappole +3, resistenza al freddo 10 (*armatura in cuoio*); AL NB; TS Temp +9, Rifl +12, Vol +10; For 9, Des 19, Cos 14, Int 12, Sag 17, Car 13.

Abilità e talenti: Acrobazia +13, Artista della Fuga +13, Ascoltare +10, Cercare +8, Concentrazione +11, Conoscenze (arcane) +4, Diplomazia +5, Disattivare Congegni +12, Equilibrio +11, Guarire +9, Intimidire +3, Muoversi Silenziosamente +14, Nascondersi +13, Osservare +12, Percepire Intenzioni +8, Raccogliere Informazioni +6, Raggirare +6, Rapidità di Mano +16, Saltare +8, Sapienza Magica +4, Scalare +3, Scassinare Serrature +15; Allerta, Competenza nelle Armi Esotiche (rete), Dita Sottili, Incantesimi Immobili, Maestria in Combattimento, Riflessi in Combattimento.

Attacco furtivo (Str): Se un ladro riesce a colpire un avversario quando questi non gode del suo bonus di Destrezza alla CA (che lo abbia o meno), o quando effettua un attacco ai fianchi, il colpo del ladro infligge +5d6 danni aggiuntivi. Se il ladro riesce a mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati. Gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova a meno di 9 metri. Utilizzando un manganello (o un sacchetto di sabbia) o un colpo senz'armi, il ladro può effettuare un attacco furtivo che infligga danni non letali invece di danni letali. Non può utilizzare un'arma che infligge danni normali per infliggere danni non letali nel corso di un attacco furtivo. Un ladro può effettuare un attacco furtivo soltanto sulle creature viventi dotate di anatomie distinguibili. Qualsiasi creatura immune ai colpi critici è analogamente immune agli attacchi furtivi. Il ladro deve anche essere in grado di vedere il bersaglio bene a sufficienza da individuare un punto vitale. Il ladro non può effettuare un attacco furtivo quando colpisce una creatura occultata o quando colpisce le gambe di una creatura i cui punti vitali sono fuori della sua portata.

Eludere (Str): Se il ladro viene sottoposto a un qualsiasi effetto che normalmente consentirebbe un tiro salvezza sui Riflessi per dimezzare i danni, superando il tiro salvezza il ladro non subisce alcun danno.

Schivare prodigioso migliorato (Str): Un ladro non può essere attaccato ai fianchi; può reagire agli avversari collocati su lati opposti come farebbe contro un singolo aggressore. Questa capacità nega la capacità di un altro ladro di effettuare un attacco furtivo quando attacca il ladro ai fianchi, a meno che l'aggressore in questione non disponga di almeno quattro livelli in più rispetto al personaggio.

Scoprire trappole (Str): I ladri possono utilizzare l'abilità Cercare per individuare le trappole quando l'impresa ha una CD superiore a 20. Individuare una trappola non magica ha una CD pari almeno a 20, o superiore se è ben nascosta. Individuare una trappola magica ha una CD pari a 25 più il livello dell'incantesimo utilizzato per crearla. I ladri possono utilizzare l'abilità Disattivare Congegni per disattivare le trappole magiche. Disattivare una trappola magica ha una CD pari a 25 + il livello dell'incantesimo usato per crearla. Se un ladro supera la CD della trappola di 10 o più con una prova di Disattivare Congegni, può studiare la trappola, capire come funziona e oltrepassarla (assieme al resto del gruppo) senza doverla disattivare.

Percepire trappole (Str): Il ladro ha un senso istintivo che lo mette in allarme nei pressi delle trappole, conferendogli un bonus di +3 ai tiri salvezza sui Riflessi per evitare le trappole e un bonus di schivare +3 alla CA contro gli attacchi delle trappole.

Tratti dei kender afflitti (Str): Bonus razziale di +1 a tutti i tiri salvezza; bonus razziale di +2 alle prove di Muoversi Silenziosamente, Nascondersi, Osservare, Rapidità di Mano, Saltare e Scalare.

Incantesimi da mistico conosciuti (6/6; CD base = 13 + livello dell'incantesimo):0 – *cura ferite minori, guida, individuazione del veleno, luce, riparare;* 1° – *cura ferite leggere*, pietra magica, rimuovi paura.*

* Incantesimo di dominio. Dominio: Gurigione (lancia incantesimi curativi a +1 livello di incantatore).

Proprietà: Borsa conservante (tipo II), *armatura in cuoio della resistenza al freddo+3, rete dell'intrappolamento+3, fionda ricercante+2,* guanti specializzati (una serie di guanti specializzati ideati per varie imprese, che conferiscono un bonus di circostanza +2 a qualsiasi prova di

Destrezza relativa alle mani), guanti d'arme chiodati, equipaggiamento vario assortito contenuto nelle borse.

Rete dell'intrappolamento: Una *rete dell'intrappolamento* è stata potenziata magicamente per meglio catturare e intrappolare le creature. Le reti hanno un bonus di potenziamento che va da +1 a +5. Tale bonus incrementa naturalmente il tiro per colpire di chi la usa, ma viene applicato anche al modificatore delle vittime intrappolate per fuggire o per lanciare incantesimi. Ad esempio, una *rete dell'intrappolamento+3* conferisce a chi la usa un bonus di +3 ai tiri per colpire, mentre infligge una penalità di -3 alla prova di Concentrazione effettuata per lanciare un incantesimo che chi è intrappolato nella rete deve effettuare; la CD delle prove di Artista della Fuga sale a 23 e la CD delle prove di Forza per scappare dalla rete sale a 28.

La magia della rete ne consente anche l'uso con efficacia sulle creature di due categorie di taglia diverse; quindi un personaggio di taglia Piccola può intralciare creature di taglia Minuta, Minuscola, Piccola, Media e Grande.

Aura: trasmutazione minore; *LI:* 5°; *prerequisiti:* Creare Armi e Armature Magiche, *intralciare; prezzo di mercato:* 12.320 acc (+1), 18.320 acc (+2), 28.320 acc (+3), 42.320 acc (+4), 60.320 acc (+5); *costo di creazione:* 6.160 acc + 493 pe (+1), 9.160 acc + 733 pe (+2), 14.160 acc + 1.132 pe (+3), 21.160 acc +1.693 pe (+4), 30.320 acc + 2.413 pe (+5).

Fu il caso a portare la kender Blister in una tomba eretta in onore dei Cavalieri morti nel corso della Guerra del Caos. Fu sempre il caso a mostrarle lo spirito di Goldmoon mentre si trovava laggiù, e che poi la spinse a diventare una dei campioni della famosa mistica. La kender credette che si trattasse sempre del caso a condurla all'Isola di Schallsea e a introdurla alla magia curativa. Anzi, Blister afferma che la sorte, buona o cattiva che sia, sia responsabile pressoché di ogni cosa nella sua vita movimentata.

Blister, anche se ormai una kender di mezza età, dimostra un'esuberanza giovanile, specialmente riguardo ai suoi studi e al suo operato come chierico. È relativamente nuova nel settore delle armi mistiche, almeno se paragonata agli altri suoi coetanei che studiano sull'Isola di Schallsea. A volte la magia le risulta difficile, e la prosciuga sia mentalmente che fisicamente. Tuttavia, Blister è determinata a padroneggiarla in modo da poter aiutare la gente di Krynn e da rimediare ai suoi errori passati.

In gioventù, Blister si era data da fare in attività poco lecite, e spesso si era fatta strada nel mondo a spese degli altri, borseggiando i passanti o trafugando oggetti di qualche valore dalle finestre aperte delle case. Anche se era la tipica curiosità dei kender a spingerla in molte case incustodite, ora riconosce che era spinta anche da una vena di avidità. Blister si preoccupava in continuazione di come avrebbe fatto a procurarsi il prossimo pasto, a guadagnarsi il necessario per dormire e per vestirsi. Fu nel corso di una delle sue incursioni che rimase segnata per sempre. In uno scantinato era custodito un forziere chiuso a chiave, e dal momento che c'era qualcosa dentro, andava aperto. Quel qualcosa avrebbe potuto essere bello, o saporito, ma di sicuro andava visto. E avrebbe potuto valere qualche moneta d'acciaio per guadagnarsi una comoda camera ad una locanda. E così mise mano alla serratura, un'impresa in cui se la cavava più che bene. Tuttavia, non si accorse che il forziere in questione era anche protetto da una trappola. Uno spruzzo di acido colpì le sue mani, corrodendole e sfigurandole dolorosamente e trasformando le sue mani in qualcosa di simile a zampe d'uccello. Le sue mani, contorte e piagate, le procurarono dolore per molti anni, e le nascose coprendole con dei guanti affinché nessuno potesse vedere il risultato della sua stoltezza.

Blister è diversa dai normali kender, più propensa ad apparire stoica e accigliata che non a ridere e a sorridere. Il suo lato stranamente serio nacque quando si ferì alle mani e prese piede quando i Signori Supremi dei Draghi giunsero e devastarono il territorio. Molti kender, e molti esponenti delle altre razze, morirono proprio davanti ai suoi occhi: case distrutte, interi villaggi rasi al suolo… non c'era davvero alcun motivo di che essere allegri. Tuttavia, Blister non intendeva neanche arrendersi del tutto. Determinata a farsi strada nel mondo, e stavolta senza dover ricorrere al furto, iniziò a viaggiare, acquistando solo ciò di cui aveva bisogno per sopravvivere e guadagnandosi da vivere in modo legittimo svolgendo qualche lavoro temporaneo.

I suoi viaggi la condussero fino alla Tomba degli Ultimi Eroi, e fu laggiù che diventò parte della banda di strani soggetti che si mosse contro i Signori Supremi dei Draghi.

Nel corso di quei lunghi mesi, Blister riuscì a passare del tempo con Goldmoon. Fu in una particolare occasione che la famosa guaritrice le fece notare che le cicatrici nella sua mente erano ben più gravi di quelle sulle mani. Il dolore che provava quando muoveva le mani non era reale. Ora Blister può muovere le sue dita e le sue mani con facilità, anche se rimangono ancora piagate e simili a zampe d'uccelli. E indossa i guanti soltanto quando è molto freddo.

Muraglia di Ghiaccio

La Muraglia di Ghiaccio è situata alle estremità meridionali del continente di Ansalon. Il ghiacciaio è il risultato dell'estensione della calotta polare, che si è fatta sempre più grande nel corso dell'ultimo millennio. Era dai tempi del Cataclisma che il ghiaccio non raggiungeva la massa continentale di Ansalon: allora la calotta polare arrivava a coprire ampi tratti delle propaggini meridionali delle Pianure della Polvere. Da allora l'avanzata del ghiaccio è rallentata, ma continua, seppur lentamente, la sua avanzata verso nord anche in questi giorni.

La Muraglia di Ghiaccio, o Distesa Ghiacciata, ha inizio a sud dell'avamposto di Zeriak nelle Pianure della Polvere e da quel punto in poi si estende a sud per molti chilometri. Anche se non vi sono dubbi che il ghiacciaio ricopra delle pianure steppose nel tratto più a nord, man

mano che si avanza verso sud il ghiaccio si fa spesso anche un chilometro e mezzo e sulla sua superficie si aprono crepacci e caverne improvvise che lasciano intravedere le sue gelide profondità. Le caverne fungono anche da centri focalizzanti per la cerca della visione di molti dei giovani membri del Popolo dei Ghiacci, che vi si avventurano spinti dalle visioni in questione. Coloro che fanno ritorno parlano di un'oscurità impenetrabile dopo aver raggiunto una profondità di novanta metri, ma affermano che le gallerie non accennano a terminare. Quei pochi che si spingono oltre non fanno quasi mai ritorno. La Distesa Ghiacciata è abitata dai thanoi, o uomini-tricheco, e dal Popolo dei Ghiacci, una tribù di barbari umani.

La Distesa Ghiacciata si estende per oltre trecento chilometri a sud, fino al punto in cui incontra la Muraglia di Ghiaccio, un'erta rupe di ghiaccio alta centinaia di metri e dominata dal Castello della Muraglia di Ghiaccio. La rupe è stata generata dalla compressione del ghiaccio che si spostava a nord contro la linea costiera man mano che il ghiacciaio, a sua volta, si espandeva. L'aria nella regione è gelida e la distesa è percorsa da feroci tempeste nel corso di tutto l'anno; il sole raramente si alza oltre l'orizzonte. Il Popolo dei Ghiacci e i thanoi si danno battaglia tra loro e lottano contro gli elementi al fine di sopravvivere in questo clima spietato, contendendosi le poche e limitate risorse presenti. Oltre alla caccia agli orsi polari, alle foche, ai remorhaz e alle altre creature del luogo, sia i thanoi che il Popolo dei Ghiacci si danno alla pesca nei piccoli laghi ghiacciati che costellano la superficie del ghiacciaio. Il ghiacciaio ospita anche varie miniere di torba, che il Popolo dei Ghiacci usa come combustibile. Le miniere sono situate in quei tratti rialzati del ghiacciaio che un tempo, prima del Cataclisma, erano isole.

La Muraglia di Ghiaccio fungeva anche da dimora per il drago bianco Sleet e per l'Armata dei Draghi Bianchi nel corso della Guerra delle Lance. Alcuni resti dell'esercito dei draghi sono rimasti nella regione in seguito alla guerra, e Sleet occupò il castello fino all'arrivo di Frisinda e Cryonisis, conosciuti dagli uomini come Freeze e Ice, nel periodo dell'Epurazione dei Draghi. I due draghi gemelli uccisero i draghi minori che vivevano nella regione e divisero la Muraglia di Ghiaccio in due regni, con il Castello della Muraglia di Ghiaccio che segnava il confine tra i domini delle due sorelle. I draghi hanno reclamato il comando di varie legioni di thanoi, oltre che di un piccolo contingente di draconici sivak che agiscono al di fuori del Castello della Muraglia di Ghiaccio. Oltre la Muraglia di Ghiaccio, alcune mappe sembrano indicare l'esistenza di una regione sotterranea chiamata Chorane, che dovrebbe esistere al polo sud, circa 750 chilometri più a sud. L'esistenza di questa ipotetica civiltà viene considerata da tutti come impossibile, poiché si crede che nulla possa sopravvivere nella desolazione ghiacciata a sud della Muraglia di Ghiaccio.

Il Popolo dei Ghiacci continua a strappare di che vivere alle terre desolate circostanti, chiedendo aiuto senza successo ai nani di Thorbardin e agli umani di Tarsis nella loro lotta contro i thanoi. L'arrivo dei Signori Supremi dei Draghi ha reso la loro lotta contro gli uomini tricheco ancora più difficile. Come risultato della presenza delle due gemelle, i ghiacci si sono spinti ancora più a nord. Tuttavia, i tentativi dei draghi di estendere il loro dominio anche sulle Pianure della Polvere si sono rivelati infruttuosi. Con la scomparsa di numerosi Signori Supremi dei Draghi, è sicuro che Freeze e Ice proveranno di nuovo ad estendere la loro influenza al nord.

1. Castello della Muraglia di Ghiaccio. Il Castello della Muraglia di Ghiaccio è una struttura che risale ai giorni precedenti al Cataclisma, situato sulla cima di una gigantesca rupe. La struttura principale del castello è costituita da una torre di guardia in rovina che si innalza per oltre sessanta metri e che offre una visuale completa del territorio circostante. La torre è situata all'angolo sudest del cortile del castello, che ospita vari altri edifici, tutti più o meno in rovina, oltre che una fontana magica dotata di proprietà curative, situata al centro. Il magazzino è collegato attraverso un tunnel fino a una caverna che racchiude il corpo congelato di un Cavaliere di Solamnia in sella a un drago d'oro. Delle scale dalla torre di guardia verso i livelli più bassi conducono fino a un sistema di grandi caverne, dove i draghi custodiscono i loro miseri tesori. Il castello è sorvegliato da una guarnigione di oltre cento draconici sivak veterani, guidati da Franatik (draconico sivak Grr7/Str7; AL NM) e da altre dozzine di guardie thanoi che sorvegliano il castello.

2. Accampamento del Popolo dei Ghiacci. L'accampamento più grande del Popolo dei Ghiacci è situato a quasi quaranta chilometri a sud di un crepaccio e dispone di un porto di ghiaccio liscio sul lato orientale, che il Popolo dei Ghiacci usa per far partire le loro barche dei ghiacci. Un muro di neve compressa alto tre metri separa le piccole capanne, la tenda del capitano e la capanna del guaritore dal porto. Un mare di cumuli di neve fresca si estende invece a sud dell'accampamento, formatosi dai cumuli di neve spinti dal vento e accumulatisi contro una barriera di neve compressa, eretta per proteggere i confini meridionali dell'accampamento.

3. Baia della Montagna di Ghiaccio. La baia è ampia oltre centodieci chilometri nel suo punto più largo e separa la parte occidentale della Muraglia di Ghiaccio dalla catena montuosa dei Kharolis al nord. Nel corso dei mesi estivi, giganteschi iceberg si staccano dal ghiacciaio e fluttuano verso il Mare di Sirrion ad ovest. Dozzine di navi sono rimaste intrappolate in un'insenatura lungo le rive orientali della baia al momento del Cataclisma. Diverse di queste navi potrebbero ancora essere in grado di affrontare il mare, ma devono essere liberate dal ghiaccio e rimesse in acqua. Sono presenti inoltre alcuni piccoli villaggi di pescatori lungo la costa.

Rovine

Esistono molte rovine disseminate per il continente, molte delle quali non sono mai state esplorate con successo. Che la causa siano disastri naturali, come il Cataclisma, o la Guerra del Caos, le depre-

dazioni dei Signori Supremi dei Draghi, la guerra, la carestia o il passare del tempo, molte rovine giacciono dimenticate.

Quelle che seguono sono varie rovine di cui si parla praticamente in ogni taverna di Ansalon, dal momento che si dice che in tali luoghi siano racchiusi grandi tesori o risposte ad antichi misteri, ma soltanto per coloro coraggiosi e forti a sufficienza da trovarli e da sopravvivere ai rischi dell'esplorazione.

Rifugio di Ariakan

Luogo sacrilego

Il Rifugio di Ariakan è un santuario all'interno di una caverna di montagna sulle Montagne Khalkist, nei pressi della città di Neraka. Fu qui che Ariakan incontrò la Guerriera Oscura, e che nacquero i Cavalieri di Takhisis.

Dopo che Ariakan fu liberato dai Cavalieri di Solamnia, attraversò a cavallo le Pianure di Solamnia. Dopo un lungo viaggio, alla fine si smarrì e fu sorpreso da una tormenta. Ariakan innalzò una preghiera a sua madre, Zeboim, affinché lo aiutasse in quel momento drammatico. Vide allora sulla neve una scia di conchiglie che lo conducevano verso una caverna. All'interno della caverna trovò fuoco e cibo pronti per lui.

Dopo aver riposato, Ariakan si svegliò all'improvviso e vide la Guerriera Oscura, una delle manifestazioni di Takhisis, che si scaldava al suo stesso fuoco. Ariakan raccontò alla Guerriera Oscura il suo sogno, quello di fondare un nuovo cavalierato che potesse schiacciare i Cavalieri di Solamnia e diventare la forza dominante per portare l'ordine su Krynn. Takhisis fu compiaciuta dall'idea di Ariakan, e così nacquero i Cavalieri di Takhisis.

Da allora, questa montagna è stata sempre nota con il nome di Rifugio di Ariakan. Ariakan ha trasformato la caverna in un luogo di adorazione e di meditazione per i suoi cavalieri. Nani esiliati al servizio dei Cavalieri di Takhisis hanno contribuito a dare forma alla roccia nella Camera di Takhisis e nella Camera di Zeboim. Si dice che Ariakan abbia fatto visita a questo santuario ogni anno, nell'anniversario del suo incontro con la Guerriera Oscura.

L'apertura della caverna è abbastanza grande da accogliere due draghi l'uno di fianco all'altro. L'apertura conduce poi a una profonda caverna, che si fa sempre più profonda man mano che si avanza, finché non si apre su una camera sufficientemente grande da ospitare molti draghi. Questa Camera dell'Ombra dispone di due passaggi che conducono ad altre camere più piccole, una a destra e una a sinistra. La Camera di Takhisis e la Camera di Zeboim fungono da santuari per le rispettive dee adorate dai Cavalieri di Takhisis e fungono da luoghi di adorazione e di meditazione per i Cavalieri Scuri.

Palin Majere e lo Stregone Ombra giunsero in questa camera quando gli Eroi del Cuore stavano cercando di impedire a Takhisis di fare ritorno su Krynn. Lo Stregone Ombra si rivoltò contro Palin e lo attaccò. Durante la battaglia, Palin scoprì che lo Stregone Ombra era in realtà una donna. Grazie alla magia, fuggì alla Torre dell'Alta Stregoneria di Wayreth. Palin non andò mai oltre la Camera dell'Ombra, quella centrale, e non sa cosa si trovi oltre di essa.

Dopo la Guerra del Caos, i Cavalieri di Takhisis si recano sempre più di rado al Rifugio di Ariakan. Soltanto quei cavalieri che seguono il sentiero del vero onore, e che sono fedeli fino in fondo agli ideali di Ariakan, si spingono fino a questa caverna.

Alcuni dicono che il Rifugio di Ariakan sia anche il luogo in cui riposa la defunta Takhisis, ma nessuno ha saputo confermare questa voce.

1. Camera dell'Ombra. Questa camera è il cuore e il centro del Rifugio di Ariakan. La camera è grande a sufficienza da ospitare vari draghi l'uno di fianco all'altro. La camera è illuminata da dodici torce magiche che non producono né calore né fumo. È possibile sentire gli echi delle voci dei Cavalieri di Takhisis morti da lungo tempo che chiamano coloro che si spingono fino al Rifugio di Ariakan per mettere alla prova il loro onore e la loro fedeltà a Takhisis.

2. Camera di Takhisis. Una caverna si apre sul lato sinistro della Camera dell'Ombra per ospitare un santuario dedicato alla Regina Takhisis. Il centro del santuario è occupato da un altare a forma di drago a cinque teste, ognuna di un colore cromatico diverso, che si piegano per sovrastare l'altare stesso. Prima della Guerra delle Anime era possibile intravedere uno strano bagliore emanare dall'altare di Takhisis. Con la morte della Regina dei Draghi, la luce che avvolgeva l'altare si è spenta e ora il cammino è illuminato da una fila di torce. La Camera di Takhisis è ideata per fungere da luogo di adorazione e contemplazione per i Cavalieri di Takhisis. Il Giuramento di Sangue è stato scritto sul muro di questa stanza dalle mani di Ariakan stesso. Il resto delle pareti è decorato con bassorilievi di varie scene che raffigurano le imprese dei Cavalieri di Takhisis.

3. Camera di Zeboim. Un'altra caverna che si apre sul lato destro della Camera dell'Ombra ospita un santuario dedicato alla madre di Ariakan, la dea Zeboim. Una piccola cascata scende in questa caverna e va a formare un ruscello che poi scorre all'esterno. L'intero pavimento della caverna è coperto di conchiglie. Sotto la cascata è stata posta la statua di una testuggine dragona, in modo che l'acqua della cascata la investa in continuazione. Si dice che la statua sia di fattura nanica. Quei cavalieri che visitano il Rifugio di Ariakan si recano in questa camera per onorare la madre di Ariakan, Zeboim, nel giorno dell'anno in cui la dea viene onorata dai Cavalieri di Takhisis.

Nalis Areh, "Lago della Morte"

Qualinost, un tempo considerata uno dei gioielli di Ansalon, era una delle più belle città mai costruite da mano mortale. La città, in quanto capitale degli elfi di Qualinesti, era stata ideata per convivere armoniosamente con la natura, in modo che fosse quasi impossibile dire dove finissero gli edifici e dove cominciasse la foresta.

Capitolo Quattro

Per migliaia di anni, Qualinost si erse come orgoglioso monumento al popolo Qualinesti. Nutrendo da sempre un profondo odio verso gli elfi, Takhisis decise che la prima cosa che avrebbe fatto, una volta conquistato il potere, sarebbe stato abbattere la nazione elfica. Qualinost doveva cadere. Takhisis riportò due importanti vittorie in un colpo solo, abbattendo la Signora Suprema dei Draghi, Beryllinthranox la Verde, e usando gli spasmi mortali del drago per distruggere la dimora ancestrale dei figli prediletti di Paladine.

Quando Laurana sferrò il colpo fatale contro il drago, Takhisis guidò con la sua mano le frecce elfiche scagliate contro la Minaccia Verde e consentì alla stregoneria elfica di funzionare. Beryllinthranox cadde dal cielo, e quando il suo gigantesco corpo si abbatté al suolo, i tunnel segreti che erano stati scavati sotto la città crollarono. Dal momento che Qualinost era stata costruita su un'ansa composta da alcune diramazioni secondarie del Fiume Irabianca, il crollo e il terremoto che ne seguirono fecero uscire il fiume dai suoi argini. La terra scavata e il suolo già di per sé naturalmente soffice della vallata crearono una vasta depressione che venne rapidamente colmata dallo straripamento del Fiume Irabianca. Ora, dove un tempo sorgeva la splendida città di Qualinost, si apre un gigantesco cratere.

Gli elfi che erano rimasti in città a combattere contro la Minaccia Verde e i nani che erano rimasti nei tunnel per agevolare la fuga degli elfi morirono tutti nell'arco di pochi istanti, annegati dall'inondazione.

Si dice che i loro spiriti infestino ancora la zona. Anche dopo la morte della Regina delle Tenebre, quando gli spiriti furono di nuovo liberi di seguire il Fiume delle Anime e di entrare nella fase successiva della loro esistenza, molti di quelli che morirono a Qualinost in quel giorno fatale non riuscirono ad abbandonare il posto dove un tempo sorgeva la loro splendida città.

Il lago è conosciuto come *Nalis Aren*, il "Lago della Morte". Il lago, di forma vagamente triangolare, riempie l'intera vallata. Le propaggini meridionali del lago, ampio circa tre chilometri, giungono fino alle pendici dei picchi aguzzi delle Montagne Kharolis. Da quel punto, il lago si estende a nord per tre chilometri.

Le acque del lago sono torbide e buie, è quasi impossibile vedere il fondo, anche se si dice che quando Solinari, la luna d'argento, sia piena, sia possibile vedere la Torre del Sole che risplende di una luce spettrale nelle profondità. Un sottile velo di nebbia ricopre il lago perennemente, giorno e notte. Anche nel più caldo giorno d'estate l'aria attorno al lago è fredda e l'acqua è talmente gelida da ghiacciare il midollo.

Gli alberi e le piante distrutte dall'inondazione hanno iniziato a ricrescere attorno al lago, ma sulla riva vera e propria non cresce nulla. Nessun animale si abbevera al lago.

Nessun elfo vivente è mai stato visto sulle rive del Lago della Morte dopo la morte di Beryllinthranox. La foresta ad est è stata reclamata dal Capitano Samuval, che ha concesso vari tratti di terra come ricompense ai suoi

festino ancora la
ella Regina delle
o di nuovo liberi
e di entrare nella
za, molti di quelli
uel giorno fatale
il posto dove un
città.
alis Aren, il "Lago
gamente triango-
propaggini meri-
chilometri, giun-
cchi aguzzi delle
punto, il lago si
ri.
ide e buie, è quasi
che se si dice che
nto, sia piena, sia
e che risplende di
ità. Un sottile velo
nemente, giorno e
rno d'estate l'aria
ua è talmente geli-

tte dall'inondazio-
ttorno al lago, ma
esce nulla. Nessun

i stato visto sulle
dopo la morte di
l est è stata recla-
che ha concesso
compense ai suoi

seguaci. Dopo la scomparsa degli elfi, gli umani hanno iniziato ad abbattere gli alberi amatissimi dagli elfi, disboscando e preparando i terreni per coltivazioni e insediamenti.

La zona occidentale della foresta è stata occupata da una nuova nazione dei goblin, formatasi durante il regno di Beryllinthranox e sempre più forte ogni giorno che passa sotto la guida di una figura misteriosa che è riuscita ad unire i goblin e gli hobgoblin e ad addestrarli a combattere come parte di un esercito disciplinato e ben organizzato.

Né gli umani né i goblin si avvicineranno alle rive di Nalis Aren, poiché si dice che gli spiriti degli elfi e dei loro nemici continuino a darsi battaglia tra le nebbie del lago, e che a volte il vento notturno porti il suono del ruggito di un drago gigantesco.

Laurana

Elfa Qualinesti Nbl7/Grr3/Tattico leggendario 3/Mastro ambasciatore 3: GS 16; umanoide Medio (elfo); DV 10d8+3d10+3d6+32; pf 117; Iniz +3; Vel 9 m; CA 13 (contatto 13, colto alla sprovvista 10); Att +17/+12/+7 mischia (1d6+4/19-20, *spada corta+3*); QS abilità di classe bonus (Muoversi Silenziosamente), coordinare +1, dirigere truppe, vista elfica, favore +3, ambasciata preferita (Qualinost), empatia istintiva, ispirare fiducia 2 volte al giorno, ispirare coraggio (+2, 2 volte al giorno), bonus di autorità +2, tratti dei Qualinesti, seguito +1; AL NB; TS Temp +11, Rifl +11, Vol +14; Altezza 1,65 m, peso 57 kg.

Abilità e talenti: Ascoltare +5, Cavalcare +14, Cercare +6, Conoscenze (nobiltà e regalità) +12, Conoscenze (storia) +9, Decifrare Scritture +7, Diplomazia +23, Falsificare +7, Intimidire +19, Muoversi Silenziosamente +8, Nuotare +5, Os-servare +5, Percepire Intenzioni +17, Raccogliere Informazioni +9, Raggirare +21, Saltare +4, Scalare +5, Valutare +9; Arma Focalizzata (arco lungo), Arma Focalizzata (spada corta), Autorità, Impeto Eroico, Lancia del Fato, Maliardo, Resistere alla Paura dei Draghi, Volontà di Ferro.

Coordinare: Un nobile è naturalmente portato a far lavorare la gente assieme. Quando il nobile è in grado di aiutare gli altri e di dare loro ordini, conferisce un bonus totale di +3 all'impresa da svolgere effettuando una prova di collaborare, invece del normale bonus di collaborare di +2. Questa capacità non può essere utilizzata in combattimento.

Dirigere truppe (Sop): Come azione di round completo, il tattico leggendario più impartire istruzioni con particolare fervore. Quando lo fa, conferisce un bonus di competenza +2 agli attacchi o alle prove di abilità a quegli alleati nel raggio di 9 metri. Tale bonus permane per un numero di round pari al bonus di Carisma del tattico leggendario.

Favore: Il nobile è dotato della capacità di chiedere un favore a coloro che conosce. Per chiedere un favore, il nobile effettua una prova di favore (1d20+3). Può utilizzare questa capacità tre volte alla settimana, chiedendo favori a contatti diversi. Il DM definisce la CD in base all'entità del favore richiesto. La CD può variare da 10 per un piccolo favore a 25 per un favore estremamente pericoloso, costoso o illegale. Il nobile non può prendere 10 o 20 a questa prova, né può effettuare una seconda prova per lo stesso favore (o uno molto simile).

Ambasciata preferita (Str): Un mastro ambasciatore diventa estremamente familiare con l'ambiente politico al quale viene assegnato (Qualinost, nel caso di Laurana) e impara in fretta ad adattarsi alle abitudini inconsuete e alle peculiarità della vita di corte. Quando si trova in tale ambiente, ottiene on bonus di +2 a tutte le prove di Conoscenze (nobiltà e regalità), Diplomazia, Percepire Intenzioni e Raccogliere Informazioni.

Empatia istintiva (Str): Quando Laurana interagisce con un soggetto appartenente a una cultura, una razza, un allineamento politico o una religione diversa dalla propria, può effettuare una prova di Percepire Intenzioni per ottenere informazioni dal linguaggio gestuale, dagli indizi non verbali, dall'atteggiamento e dalle peculiarità culturali del soggetto.

Ispirare fiducia: Il nobile può usare le sue arti oratorie per ispirare fiducia nei suoi alleati, spronandoli a migliorare le loro possibilità di successo. Un alleato deve ascoltare e osservare un nobile per un round completo affinché l'ispirazione abbia effetto. L'effetto dura per 5 round. Il nobile può ispirare 2 alleati alla volta. Un alleato in cui sia stata ispirata fiducia ottiene un bonus morale di +2 ai tiri salvezza e un bonus morale di +1 ai tiri per colpire e ai tiri per i danni delle armi.

Ispirare coraggio (Sop): Il tattico leggendario può ispirare coraggio nei suoi alleati (incluso se stesso) per due volte al giorno, rafforzando la loro volontà contro la paura e migliorando le loro capacità di combattimento. Per essere influenzato, un alleato deve essere in grado di sentir parlare il tattico leggendario. Gli effetti perdurano fintanto che il tattico leggendario continua a parlare e per i 5 round successivi. Mentre parla, il tattico leggendario può combattere, ma non può lanciare incantesimi, attivare oggetti magici a completamento di incantesimo (come le pergamene) o attivare oggetti magici comandati da una parola magica (come le bacchette). Gli alleati influenzati acquisiscono un bonus morale di +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura e un bonus di +2 ai tiri per colpire e ai danni. Ispirare coraggio è una capacità di influenza mentale.

Bonus di autorità (Str): Un tattico leggendario ottiene un bonus di +2 al suo punteggio di autorità, che gli consente di attirare gregari e seguaci più potenti.

Tratti dei Qualinesti (Str): Immune agli effetti e agli incantesimi di sonno, +2 ai tiri salvezza contro gli effetti di ammaliamento, bonus di +1 alle prove di Diplomazia e Percepire Intenzioni, bonus di +2 alle prove di Ascoltare, Cercare, Osservare.

Laurana, la più giovane dei figli del Portavoce dei Soli di Qualinesti, nacque col nome di Lauralanthalasa Kanan nel 278 AC. Crebbe al fianco dei suoi fratelli maggiori, Porthios e Gilthanas, e di un cugino, Tanis Mezzelfo, un orfano adottato dal Portavoce.

Laurana fu cresciuta per diventare una perfetta rappresentante della Casata Reale elfica. Venne

Capitolo Quattro

istruita nelle usanze sociali di corte e ricevette un'ottima educazione artistica. Il suo compito era quello di intrattenere gli ospiti di suo padre e di metterli a loro agio. Crebbe all'interno degli intrighi della corte elfica e sviluppò una grande abilità per la diplomazia. Le venne insegnato l'uso delle armi, ma soltanto per scopi cerimoniali. Bella e dotata, era il gioiello della corona di suo padre, e poteva avere da lui tutto ciò che voleva, tranne ciò che desiderava davvero: Laurana amava suo cugino, Tanis Mezzelfo.

Dal momento che Tanis era per metà umano, non poteva essere accettato dalla famiglia di Laurana come suo corteggiatore. Sapendo che sua cugina lo amava, e che tale amore l'avrebbe portata alla rovina, Tanis lasciò Qualinesti e partì in cerca di avventura assieme al suo amico, il nano Flint Fireforge.

Laurana pianse alla sua partenza, ma era sicura che avrebbe sentito il richiamo della sua terra nativa, prima o poi, e quando fosse tornato, il suo amore per lui sarebbe stato più forte che mai.

Tanis in effetti tornò, ma soltanto per chiedere l'aiuto degli elfi nella Guerra delle Lance. Tanis era innamorato di una donna umana, Kitiara, che era scomparsa in circostanze misteriose. Laurana fu affranta nel saperlo, ma si dimostrò determinata a riconquistarlo. Quando Tanis e suo fratello, Gilthanas, assieme agli altri Eroi delle Lance, partirono dal regno elfico alla volta di Pax Tharkas, Laurana li seguì di nascosto.

Una volta uscita dal mondo protetto degli elfi, questa ragazzina viziata si ritrovò scaraventata in un mondo dilaniato dalla guerra. Laurana dovette crescere in fretta e far fronte ai pericoli e alle durezze del mondo esterno con coraggio e intelligenza. Dopo aver incontrato il chierico di Paladine, Elistan, Laurana fece affidamento sui suoi saggi insegnamenti. La guerra la separò di nuovo da Tanis, costringendoli a prendere sentieri diversi, ma il suo amore per lui non venne mai meno. Le prove a cui venne sottoposta resero anzi il suo amore più profondo e maturo.

Divenne una buona amica dell'amico di Tanis, il Cavaliere Solamnico Sturm Brightblade. La sua morte fu un duro colpo per Laurana, ma il nobile esempio del suo sacrificio altruistico le infuse il coraggio di portare avanti la lotta contro i Signori dei Draghi. Laurana, un'abile condottiera, si dimostrò una combattente capace e venne scelta da Gunthar uth Wistan come comandante delle forze di Whitestone. Venne chiamata il "Generale Dorato" dalle sue truppe per il colore dei capelli, che brillavano sul campo di battaglia come un raggio di luce.

L'amore di Laurana per Tanis era la sua forza, ma si rivelò essere anche il suo punto debole. Ingannata da Kitiara, Laurana abbandonò le forze al suo comando quando più c'era bisogno di lei. Venne presa in ostaggio dagli eserciti dell'Oscurità e portata al cospetto della Regina Takhisis. Il coraggio e la saggezza di Laurana si dimostrarono fondamentali nella caduta della Regina delle Tenebre.

Quando la guerra ebbe fine, Laurana e Tanis capirono che il loro amore reciproco era profondo e incrollabile. Si sposarono dopo la conclusione della Guerra delle Lance ed ebbero un figlio, Gilthas.

Dopo la guerra, continuarono assieme la loro opera di unificazione della razze di Ansalon, combattendo una battaglia senza sosta contro il pregiudizio e l'ignoranza al fine di rendere il continente più forte. Entrambi sapevano che la battaglia contro il male non avrebbe mai avuto davvero fine, e che il bene doveva rimanere vigile.

I popoli non prestarono loro attenzione, e questo condusse in parte all'ascesa dei Cavalieri di Takhisis. Quando scoppiò la Guerra del Caos, Tanis partì per difendere la Torre del Sommo Chierico, e venne ucciso in battaglia.

Laurana, devastata dal dolore, fece ritorno alla sua terra nativa di Qualinesti, dove suo figlio Gilthas era stato ingannato e trasformato in un sovrano burattino per gli elfi. Quando Qualinesti cadde in mano ai Cavalieri Scuri, Laurana aiutò suo figlio a diventare re di fatto, oltre che di nome. Prese parte anche alla resistenza clandestina contro il dominio dei cavalieri.

Laurana rimase in contatto con i suoi vecchi amici, specialmente il figlio di Caramon, Palin Majere. Lo invitò a farle visita poco dopo il passaggio della Grande Tempesta di Takhisis. Palin portò con sé il kender Tasslehoff Burrfoot, che era tornato su Krynn grazie al *congegno per viaggiare nel tempo.*

La Signora Suprema dei Draghi Beryl sentì parlare di questo strumento e cercò di impadronirsene. Una volta saputo che si trovava a Qualinesti, decise di attaccare e di conquistare la terra degli elfi.

I Qualinesti vennero a sapere del suo piano e, con l'aiuto dei nani, Re Gilthas riuscì a far fuggire molti elfi dall'ira del drago, guidando la comitiva di profughi elfi fino alle Pianure della Polvere. Laurana e il capo dei Cavalieri Scuri, il Maresciallo Medan, rimasero indietro per combattere contro il drago e per salvare la loro terra.

Medan amava Laurana e Laurana lo amava a sua volta. Entrambi erano però abbastanza saggi da sapere che il loro amore andava tenuto segreto, per non rischiare di distruggere Qualinesti. Progettavano di combattere assieme contro il drago, ma Medan venne ucciso da un elfo traditore.

Laurana affrontò il drago da sola. Nel farlo, portava nel suo cuore il ricordo di Sturm Brightblade, che a sua volta, un tempo, aveva affrontato un drago da solo. Il coraggio di Sturm fornì a Laurana il coraggio necessario per abbattere il drago: a costo dalla sua stessa vita, la sua gente fu salvata. Ma i suoi sforzi si rivelarono vani: grazie alle macchinazioni di Takhisis, Qualinesti venne distrutta.

Da qualche parte, nelle acque scure di quel lago maledetto, giace il corpo di Laurana, il Generale Dorato, e molti credono che il suo spirito sia l'unico spirito buono che risieda nel male che permea quel luogo.

L'anima di Laurana, tuttavia, se n'è andata, raggiungendo suo marito e gli altri suoi compagni per procedere alla fase successiva del viaggio dell'esistenza.

Fortezza della Tempesta

Nel Mare di Sirrion del Nord è situata una piccola isola la cui esistenza è nota solo a pochi. L'ubicazione dell'isola venne rivelata ad Ariakan da sua madre, la dea del mare Zeboim, che lo condusse incolume fino all'isola in questione. Una volta approdato, Ariakan vi costruì una gigantesca fortezza dove radunò i membri di un cavalierato fedele alla causa dell'oscurità così come i Cavalieri di Solamnia erano fedeli alla causa della luce. Con l'aiuto di alcuni potenti maghi rinnegati, che erano più pronti a servire la Regina delle Tenebre di quanto non fosse il dio della Luna Nera, e dei draghi blu che Takhisis aveva offerto in dono ad Ariakan, ebbe inizio la costruzione della Fortezza della Tempesta. In meno di un anno, la fortezza era stata completata e la Fortezza della Tempesta era diventata una delle fortezze più inespugnabili e più difese di Krynn.

L'isola su cui la fortezza è costruita è un vulcano spento che eruppe per l'ultima volta nel corso del Cataclisma. Le scogliere esterne sono spunzoni appuntiti di pietra pomice e d'ossidiana che si innalzano per oltre trenta metri al di sopra delle onde. Altri pinnacoli più piccoli spuntano dalle acque circostanti come zanne nere e minacciose. Anche se il Mare di Sirrion è profondo, le acque attorno all'isola sono basse: coralli neri e rocce acuminate si nascondono a pochi centimetri al di sotto delle onde, rendendo quasi impossibile l'approdo di barche o navi. Le

Fiamme della Tempesta

Le *Fiamme della Tempesta* sono in realtà una particolare *sfera di cristallo* donata ai Cavalieri Scuri dalla dea del mare, Zeboim. La sfera di cristallo è un opale marino nero perfettamente sferico, del diametro di circa sessanta centimetri, che poggia su un piedistallo d'argento a forma di serpente di mare che si avvolge su se stesso. Quando la sfera di cristallo viene usata, viene avvolta da un bagliore lampeggiante simile a quello che i marinai chiamano *fuoco marino* (il fuoco freddo bluastro che si materializza durante le tempeste tra gli alberi delle navi). Quando le *Fiamme della Tempesta* vengono utilizzate, l'oggetto o l'individuo scrutato vengono avvolti da un bagliore blu elettrico, come se fosse stato lanciato un incantesimo *luminescenza*. Per tre volte al giorno, colui che usa le *Fiamme della Tempesta* può lanciare *controllare venti* attraverso la sfera di cristallo oppure, per una volta al giorno, lanciare *controllare tempo atmosferico*, anche se l'incantesimo può essere usato solo per peggiorare le condizioni atmosferiche.

Aura: Divinazione moderata, trasmutazione forte; *livello dell'incantatore:* 18°; *peso:* 12,5 kg.

scogliere sono attraversate da caverne e tunnel naturali, scavate secoli addietro dai vecchi fiumi di lava del vulcano. Nel corso dell'occupazione dell'isola da parte dei Cavalieri di Takhisis, le caverne furono occupate da molti draghi fedeli al Cavalierato. Esistono ingressi esterni segreti che si collegano alle caverne, ma rimangono perennemente occultati dalle costanti nubi tempestose che avvolgono l'isola.

La Fortezza della Tempesta si erge in cima alle scogliere. La facciata della Fortezza è di marmo nero levigato, su cui brillano le gocce d'acqua spruzzate dalle onde sottostanti. A prima vista, la rocca sembra essere in perfette condizioni, sebbene i Cavalieri Scuri l'abbiano abbandonata nel corso della Guerra del Caos. La fortezza non è disabitata, tuttavia, anche se nessuna creatura vivente ha messo piede sull'isola per più di quarant'anni.

La Fortezza della Tempesta è diventata la prigione di Lord Ausric Krell, un cavaliere della morte maledetto da Zeboim per aver tradito e assassinato suo figlio, Ariakan. La sua punizione fu uno degli ultimi atti che la dea fu in grado di compiere prima che avesse inizio la battaglia finale con il Caos. Concentrando con forza la sua ira, la dea sollevò il cadavere di Lord Krell e lo trasportò all'interno della Fortezza della Tempesta. Infuse nel cadavere la maledizione della non vita ed evocò una grande tempesta che avrebbe ricordato a Krell la sua collera per sempre. Zeboim riversò talmente tanta rabbia e tanto potere nella tempesta che anche dopo il furto del mondo, la tempesta continuò a imperversare in tutta la sua furia.

Lord Krell (cavaliere della morte Grr5/Cavaliere del Giglio 7; LM, vedi *Ambientazione di Dragonlance* è rimasto sull'isola per tutta l'Era dei Mortali, nel timore che la dea Zeboim lo stesse osservando in segreto. Anche quando gli dei sembravano scomparsi, Krell sapeva che la dea del mare lo attendeva al varco, pronta a punirlo alla minima infrazione. Quando gli dei fecero ritorno, Krell capì troppo tardi che forse la sua unica opportunità di fuga era sgusciata via tra le sue dita scheletriche. Ora è impegnato a cercare senza tregua un modo per lasciare l'isola senza attirare la collera della tempestosa dea del mare sulla sua testa.

1. Corte interna. Questo vasto cortile interno, noto anche col nome di Atterraggio dei Draghi, è lastricato in pietra e si apre sul lato settentrionale della fortezza. Quando i draghi blu atterravano nel cortile, un folto strato di paglia normalmente ricopriva il piazzale, ma ora la paglia è stata spazzata via o è marcita. Le alte mura, percosse dal vento e dai fulmini, forniscono un minimo riparo dai venti più feroci. Nonostante la natura praticamente inespugnabile della Fortezza della Tempesta, le mura sono comunque state progettate come solidi bastioni, dotati di parapetti rinforzati, dove i cadetti del cavalierato erano tenuti a montare la guardia. Ai parapetti era possibile accedere attraverso le due torri di guardia settentrionali (vedi il punto 12, più sotto).

Il cortile, che un tempo serviva da appoggio per i draghi pronti ad andare in battaglia e per i cavalieri in cerca di un posto dove addestrarsi e sperimentare nuove tattiche, ora è un piazzale vuoto, ricoperto di detriti e di rocce infrante. Qui giacciono anche i cadaveri di coloro che hanno avuto la sfortuna di approdare alla Fortezza della Tempesta e sono caduti preda del signore prigioniero della Fortezza. Anche se molti cadaveri sono stati lasciati nel cortile come monito per gli intrusi, Lord Krell può sempre fare ricorso ai corpi per rianimarli e attaccare i suoi aggressori. A volte, nelle notti in cui Lord Krell è di umore particolarmente cupo, il Signore della Fortezza rianima i corpi semplicemente per poi schiacciarli di nuovo uno ad uno.

2. Torre dei Gigli. La Torre dei Gigli era il quartier generale del ramo più numeroso dei Cavalieri di Takhisis, il corpo militare dei Cavalieri del Giglio, la vera potenza del Cavalierato. Gli interni della torre sono severi e austeri. Molte delle stanze fungono semplicemente da celle, sono larghe soltanto tre metri per tre e contengono semplicemente una cuccetta e un bacile per lavarsi. Esistevano inoltre sale dedicate all'addestramento del corpo, come palestre e sale interne per i combattimenti d'arme, e biblioteche dotate di vari trattati sulle arti del combattimento. Esiste anche un'ala completamente dedicata ai Cavalieri di Solamnia, con una serie completa di volumi della Misura e vari artefatti Solamnici.

Ora la Torre dei Gigli è completamente deserta. Molte delle camere contengono soltanto polvere e ragni. Varie crepe nelle pareti, provocate dalla tempesta, lasciano entrare la pioggia e l'acqua del mare, e molti libri sono stati rovinati dall'umidità. La torre è diventata la dimora di vari wraith e ombre, spiriti di coloro che sono annegati alla base delle colline, i cui corpi si sono infranti sulle rocce. Grimix, un marinaio minotauro trasformato in combattente scheletrico per mano di Lord Krell, ha reclamato la torre per sé (minotauro/combattente scheletrico, Bbr4; For 22; Intimidire +12, Saltare +13, Sopravvivenza +12; NM).

Al di sotto della torre si estende una catacomba strettamente sorvegliata che custodisce il tesoro dei Cavalieri Scuri. Anche se buona parte del tesoro è stata portata via quando i Cavalieri di Takhisis hanno abbandonato la Fortezza della Tempesta per trasferirsi sul continente, molti valori sono comunque rimasti quaggiù. Ora le catacombe sono infestate dagli spiriti dei morti fedeli a Lord Krell, che usa il tesoro come esca per attirare nuove vittime sull'isola, nella speranza prima o poi di catturare qualcuno in grado di spezzare la sua maledizione e di liberarlo dalla sua prigione.

3. Torre delle Spine. La Torre delle Spine, di dimensioni molto più piccole rispetto alle altre torri, fungeva da quartier generale per i Cavalieri della Spina, i maghi rinnegati dalle Vesti Grigie che facevano parte dei Cavalieri di Takhisis. La torre è collegata a una serie di camere sotterranee che ospitano laboratori, biblioteche e cripte, mentre la torre vera e propria ospitava gli alloggi riservati alle Vesti Grigie. Stranamente, anche se le Vesti Grigie non sono più vissute nella torre da diversi decenni, le interdizioni magiche collocate a scopi difensivi e di protezione hanno mantenuto la loro forza. Il risucchio di magia provocato dalla Guerra delle Anime ha indebolito molte di queste interdizioni al punto quasi di frantumarle. Dal momento che alcune di queste interdizioni contenevano creature extraplanari e altre brutte sorprese, anche Lord Krell ha vietato l'accesso alla torre, per timore che la sua stessa magia possa infrangere i sigilli.

4. Torre Centrale. Il vero cuore della Fortezza della Tempesta è situato nella Torre Centrale. Questa enorme torre si innalza per oltre settantacinque metri e ha un diametro di quasi diciotto metri. La torre contiene molte sale delle udienze, mense, cucine, alloggi per i servitori e altre stanze di utilità generica. In cima alla torre è situata la Camera di Ariakan, dove il signore dei Cavalieri di Takhisis dormiva e dove riceveva la visita della dea oscura. La maledizione di Zeboim su Lord Krell ha anche fatto sì che questa stanza possa essere accessibile solo ai viventi, e soltanto a coloro che vi entrano spontaneamente.

Dalla Torre Centrale è possibile accedere praticamente a qualsiasi altra locazione della Fortezza della Tempesta.

5. Caserma. Questa caserma ospitava sia i potenziali candidati dei Cavalieri di Takhisis, che dovevano ancora essere accettati nell'ordine, che i mercenari ingaggiati per combattere a fianco dei cavalieri. La caserma è un edificio isolato, l'unico accesso è situato lungo la porta nord dell'edificio, che conduce alla corte interna. Dispone di una mensa e di una cucina per i soldati, oltre che ad alcuni alloggi privati, ma l'accesso alle altre parti della fortezza è possibile soltanto attraverso la corte interna.

6. Tempio delle Stelle Oscure. Anche se i Cavalieri Scuri erano fedeli alla dea Takhisis, avevano eretto un tempio per onorare anche gli altri Dei dell'Oscurità, il Tempio delle Stelle Oscure, all'interno del quale la dea Zeboim predominava su tutti gli altri. I santuari si fecero silenziosi dopo il furto del mondo, anche se l'effetto di *profanare* applicato su di essi continuò a persistere. Il Tempio delle Stelle Oscure divenne presto il punto di raduno dei non morti attirati al seguito di Lord Krell. Quando gli dei sono tornati, i santuari hanno ripreso a splendere di energia oscura; quello di Zeboim, in cima al tempio, è tornato a brillare in modo particolare, per ricordare a Krell che la sua persecutrice è tornata e non ha dimenticato il suo affronto.

7. Tempio della Regina. Quando Takhisis era la divinità patrona dei Cavalieri Scuri, i cavalieri costruirono un tempio a sé stante per onorarla. Il tempio è composto da una singola, grande cappella al di sotto della quale sono stati ricavati alcuni santuari più piccoli dedicati alle varie manifestazioni della Regina delle Tenebre. L'enorme statua di un drago a cinque teste si erge al centro della cappella principale formando un trono su cui poggia un'altra statua della Regina delle Tenebre, nella sua manifestazione di Guerriera Oscura, che tiene la spada poggiata sulle ginocchia.

Come nel caso del Tempio delle Stelle Oscure, il Tempio della Regina è rimasto buio e silenzioso quando il mondo venne rubato. Ma al momento della morte della Regina delle Tenebre l'effetto di *profanare* all'interno del Tempio è svanito del tutto. Ora il tempio è completamente vuoto, e perfino i non morti sembrano evitarlo.

8. Armeria. Questa piccola torre funge da armeria principale della Fortezza della Tempesta. È qui che venivano costruite e riparate quasi tutte le armi e le armature dei Cavalieri Scuri. La cima della torre ospita cinque fucine separate, tutte equipaggiate per forgiare gli strumenti necessari ai Cavalieri Scuri.

Sotto la torre, in una camera nascosta, è situata una caverna che contiene un giacimento naturale di metallo dei draghi, raccolto in una piccola pozza. Questo giacimento naturale, un dono di Takhisis e Zeboim ai Cavalieri Scuri, sale dal fondo dell'oceano per sgorgare direttamente nella caverna.

9. Torre dei Draghi. Di fianco all'armeria, subito dopo la corte interna, si erge la Torre dei Draghi. La torre ospita varie sale ideate appositamente per produrre l'equipaggiamento necessario al mantenimento dei draghi, nonché il materiale utilizzato dai cavalieri dei draghi: selle, bardature di taglia per i draghi e altro equipaggiamento.

Questa torre è l'unica dalla quale è possibile accedere al profondo labirinto di caverne al di sotto della Fortezza della Tempesta, dove molti dei draghi più giovani al servizio dei cavalieri avevano fondato le loro tane. Anche se ora la maggior parte delle tane è vuota, proprio come la Fortezza soprastante, rimangono ancora le tane di quei draghi che non hanno mai fatto ritorno dalla guerra. Così come Lord Krell ha il dominio della Fortezza della Tempesta, Blueblood regna sulle caverne sotterranee. Blueblood era la cavalcatura di Lord Krell nel corso della Guerra del Caos, e la sua fedeltà a Lord Krell lo vincolò al suo padrone anche dopo la morte. Blueblood si è volontariamente vincolato a Krell scegliendo la non morte, diventando il primo (e probabilmente l'unico) drago ad essersi volontariamente sottoposto alla trasformazione in combattente scheletrico (drago blu adulto/combattente scheletrico). Anche se

Blueblood è divenuto un non morto, le sue ali scheletriche gli consentono ancora di volare. La furia della tempesta che avvolge la Fortezza della Tempesta è sufficiente a spaventare anche il drago blu non morto, e fa di Blueblood un prigioniero dell'isola proprio come Lord Krell.

10. Torre dei Teschi. Questa struttura, nota come la Torre dei Teschi, fu costruita per fungere da quartier generale per coloro che venivano accettati nell'ordine dei Cavalieri del Teschio. I Cavalieri del Teschio erano il ramo clericale dei Cavalieri di Takhisis e questa torre fungeva non solo da residenza per loro, ma anche da centro personale per le loro pratiche religiose. La Torre dei Teschi è collegata da una serie di passaggi fino al Tempio della Regina.

La Torre dei Teschi è la torre più alta della Fortezza della Tempesta e dalla sua cima è possibile godere di una visuale completa in tutte le direzioni. La camera in cima alla torre era nota come la Veglia della Tempesta, e al suo interno alloggiava il Signore del Teschio, il capo religioso dei Cavalieri Scuri. Grazie alla sua magia, era in grado di chiamare a sé le fiamme che ardevano al centro della stanza per poter scrutare qualsiasi punto di Ansalon. Da quando Lord Krell è diventato il signore della Fortezza della Tempesta, questa camera è diventata la sua camera personale, ed egli è in grado di usare le *Fiamme della Tempesta* per osservare da lontano, come bramosia, quel mondo che la maledizione gli impedisce di conquistare.

11. Torre dell'Isolamento. Un ponte ad archi collega la Torre dei Teschi alla Torre dell'Isolamento. La Torre dell'Isolamento, costruita su uno scoglio separato dall'isola vera e propria, veniva usata dai Cavalieri Scuri come prigione e come sala delle torture per interrogare e punire i prigionieri. Il solo modo per lasciare la torre è attraverso il ponte. Non esistono finestre o altri passaggi che colleghino la torre al mondo esterno. Gli spiriti di coloro che morirono nel corso degli interrogatori gridano ancora il loro dolore e la loro disperazione al cielo, avendo assunto forma eterea grazie alla presenza del cavaliere della morte sull'isola.

Subito sotto la torre sono situate le Cripte dei Dannati, dove venivano rinchiusi quei prigionieri destinati a non essere mai liberati. Quando i Cavalieri Scuri abbandonarono l'isola, lasciarono quaggiù oltre cento prigionieri, che morirono di fame, o in preda alla follia, e il cui sangue ha tinto perennemente i pavimenti di un rosso cupo. Ombre e altri terrificanti non morti ora vagano per le cripte, bramosi di saziarsi delle anime dei viventi, innalzando una litania che attira le navi di passaggio e le conduce a schiantarsi contro gli scogli della Fortezza della Tempesta.

12. Torri di Guardia. Anche se il continente di Ansalon è situato a sud della Fortezza della Temepesta, i Cavalieri Scuri hanno preso ogni precauzione affinché nessun nemico potesse colpire di sorpresa l'isola o la fortezza. Due torri gemelle si innalzano a nord della corte interna. In cima alle torri, protette da un tetto, sono state collocate balliste e catapulte pronte a colpire eventuali invasori. Era possibile accedere al parapetto sulle mura di cinta della corte interna attraverso due file di scale che conducevano sulle torri. Ora le torri sono vuote, le intemperie hanno eroso le macchine da guerra fino a renderle inutilizzabili e i detriti delle facciate in rovina delle torri giacciono sul terreno antistante.

Danzatore del Vento

Nell'Ergoth del Nord, ad est di Gwynned, tra i picchi più alti dei Monti Sentinella, sorge il misterioso complesso del Danzatore del Vento. L'ingresso circolare che conduce alle rovine è situato a centinaia di metri di altezza lungo la parete verticale di una rupe. Le antiche rovine sono generalmente inaccessibili a chiunque non sia in grado di volare. Le rovine, un tempo la dimora dei kyrie, una leggendaria razza di creature simili a uccelli, sono al giorno d'oggi soltanto una curiosità per gli studiosi e un territorio di caccia per i cercatori di tesori più ambiziosi.

L'interno della struttura è sconcertante quanto la sua ubicazione. Quegli avventurieri che sono riusciti a raggiungere l'ingresso del complesso hanno scoperto che è quasi impossibile orientarvisi. Buona parte delle strutture interne era stata ideata per creature in grado di volare. I tunnel sono ampi a sufficienza da permettere a chi le percorre di spiegare le ali, e molti dei condotti, in più punti, salgono verticalmente. Alcuni dei passaggi verticali sono dotati di scale a chiocciola e di passerelle che permettono alle creature terrestri di salire e scendere dai condotti. Soltanto gli scalatori più abili sono comunque in grado di percorrere le scale ricoperte di rune.

Numerosi altri strani corridoi, scalinate, intrecci di stanze e cortili a cielo aperto rendono il complesso di rovine un luogo affascinante e pericoloso da esplorare. Si dice che raffiche di vento improvvise e creature fatte completamente d'aria vaghino per i corridoi.

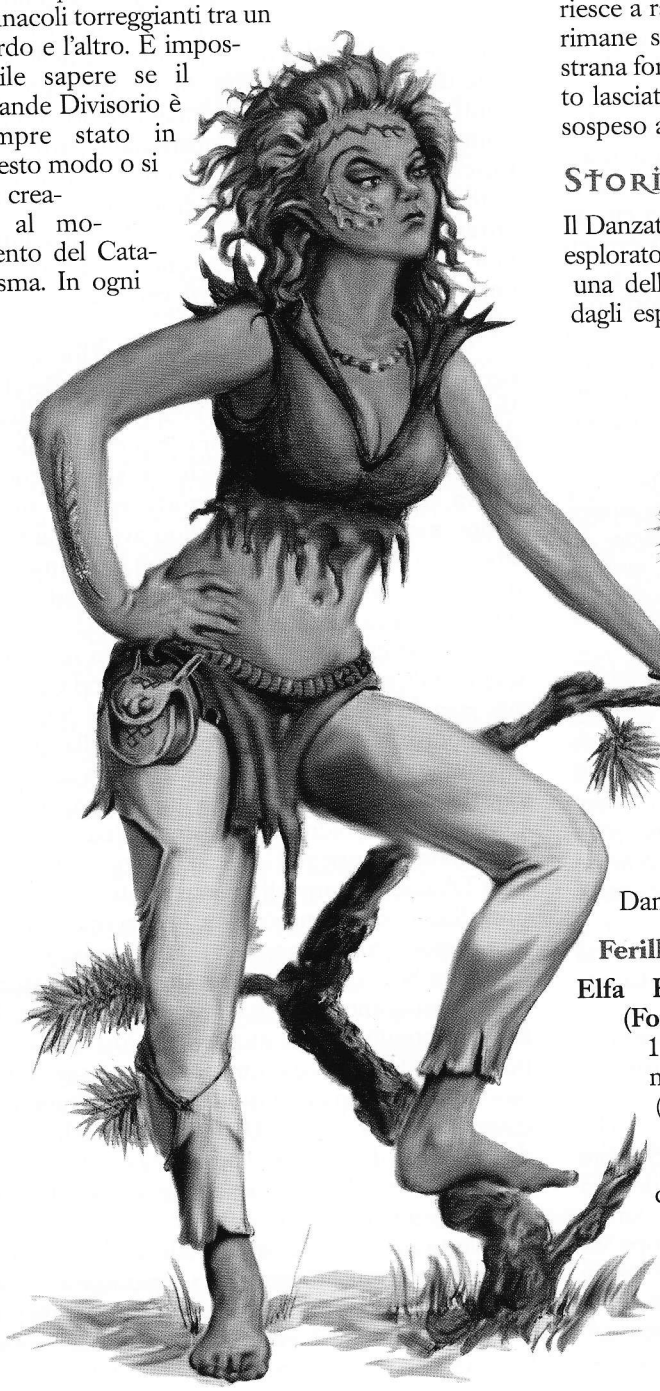
1. Cortile Nord. Uno dei luoghi più suggestivi e sereni del Danzatore del Vento è il cortile a cielo aperto a nord del complesso. Il Cortile Nord è il più grande dei dieci cortili all'aria aperta situati in fondo a larghi condotti che scendono per centinaia di metri nel cuore della montagna. Il cortile è largo quarantacinque metri ed è ricoperto di liane e di erbacce, ma rimane comunque un luogo estremamente suggestivo. Il cortile è delimitato da una serie di nicchie scavate sulla parete rocciosa. Ogni nicchia contiene una serie di panche di pietra dove è possibile sedersi e contemplare il paesaggio sottostante.

2. Sorgenti delle Nebbie di Cristallo. Nel cuore del complesso è situata una serie di cascate che vanno a comporre le Sorgenti delle Nebbie di Cristallo. Le cascate scendono per centinaia di metri, fino a formare un piccolo laghetto sotterraneo. Uno strano vento che soffia all'interno della caverna soffia sulle nebbie sollevate dalla cascata e le espande per tutta la sala. L'area attorno al laghetto è perennemente avvolta da una nube di vapore acqueo cristallino che dà il nome alla caverna. Dal laghetto si diramano poi vari torrenti che scorrono fuori dalla caverna e raggiungono altre zone del complesso del Danzatore del Vento.

3. Camere Azzurre: Una delle strutture più complesse e più sconcertanti del Danzatore del

Vento è l'insieme delle Camere Azzurre. Questo complesso è lungo cinque camere, largo cinque camere e alto cinque piani. Ogni camera, scavata all'interno di una roccia di color azzurrognolo, è ricoperta di strane rune. Ogni faccia di ogni stanza, ampia 3 x 3 metri, ha una porta circolare che conduce a uno dei tunnel esterni o alla camera successiva. Le porte sono situate su ogni faccia della stanza, compreso il soffitto e il pavimento. Sono tutte identiche e hanno l'abitudine di richiudersi dopo essere state aperte. Lo scopo originario delle stanze deve essere ancora scoperto, dal momento che sono state spogliate di qualsiasi segno di identificazione, se mai ne hanno avuto qualcuno. Alcuni esploratori giurano che le camere hanno l'abitudine di cambiare orientamento: il basso può diventare alto e l'ovest può diventare est.

4. Grande Divisorio. A sud del complesso sorge il Grande Divisorio. Un vasto baratro che si estende per centinaia di metri, con soltanto alcuni pinnacoli torreggianti tra un bordo e l'altro. È impossibile sapere se il Grande Divisorio è sempre stato in questo modo o si sia creato al momento del Cataclisma. In ogni caso, il baratro può essere attraversato soltanto volando o attraverso mezzi magici. E anche in questi casi, improvvise folate di vento possono investire i viaggiatori che tentano di attraversare il baratro.



5. Rifugio Sospeso. Oltre il Grande Divisorio si estende un labirinto di complicati tunnel e passaggi che nasconde un'altra strana struttura. Questa camera, chiamata il Rifugio Sospeso, ha la forma di una grande sfera di pietra. La sfera ha un diametro di ventisette metri ed è rivestita di una strana sostanza cristallina azzurra. Le porte che conducono alla sala si aprono verso l'interno. In alcuni punti è possibile vedere delle sottili crepe sulla superficie cristallina, ma per il resto la struttura sembra intonsa. La strana caratteristica di questa camera è la sua gravità, che sembra agire in modo uniforme su tutta la sua superficie. Una persona potrebbe stare in piedi sul soffitto allo stesso modo che sul pavimento. Se un individuo riesce a raggiungere il centro preciso della stanza, rimane sospeso nel vuoto, sotto l'influsso della strana forza di gravità. Di tanto in tanto, un oggetto lasciato da qualche esploratore curioso fluttua sospeso al centro della sfera.

Storia regionale

Il Danzatore del Vento, scoperto nel 23 AC da due esploratori kender provenienti da Hylo, è diventato una delle attrazioni preferite dagli avventurieri e dagli esploratori dell'Ergoth del Nord. Non si sa molto su questo sito mistico al di là di alcune teorie ipotizzate dai saggi che l'hanno visitato. Si crede che si tratti di una delle prime città degli antichi Kyrie, e probabilmente una delle più grandi. Al di là di questo, nulla è stato definito.

L'Impero ha dimostrato un interesse particolare nel complesso dopo la Guerra del Caos, quando sono iniziate a circolare varie voci che parlavano di un giacimento di diamanti ritrovato all'interno del complesso. Da allora, l'Impero ha incoraggiato gli avventurieri a scalare i Picchi del Danzatore del Vento e a scoprire la verità.

Ferilleeagh "Feril" Dawnsprinter

Elfa Kagonesti Mis10/Sciamano nomade (Foresta) 3: GS 13; umanoide Media; DV 10d8+20 (Mis) più 3d8+6 (Sciamano nomade); pf 85; Iniz +6; Vel 9 m; CA 19 (contatto 14, colta alla sprovvista 15); Att +11/+6 mischia (1d6+2/x3, *spada corta+2*) o +13/+8 distanza (1d6, arco corto); AS incantesimi; QS vista elfica, visione degli spiriti, visione totemica, scacciare/intimorire spiriti, resistenza al freddo 20; AL NB; TS Temp +10, Rifl +8, Vol +14; For 11, Des 19, Cos 14, Int 14, Sag 19, Car 16.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +9, Ascoltare +7, Cercare +3, Concentrazione +7, Conoscenze (natura) +13, Conoscenze (religioni) +7, Guarire +12, Osservare +7, Sapienza Magica +7, Sopravvivenza +7; Affinità Animale, Allerta, Autosufficiente, Incantesimi Focalizzati (trasmutazione), Seguire Tracce.

Capacità dei Kagonesti: Vista elfica (visione crepuscolare a distanza doppia rispetto a quella degli umani, scurovisione entro 9 m), Competenza delle Armi da Guerra (spada corta, spada lunga, arco corto e arco lungo), bonus razziale di +1 alle prove di Conoscenze (natura) e Sopravvivenza.

Vista spirituale (Sop): Uno sciamano nomade è in grado di vedere le creature eteree con la stessa facilità con cui vede le creature e gli oggetti materiali. Riesce a distinguere le une dalle altre grazie all'alone sfocato e indistinto che avviluppa le creature eteree.

Visione totemica (Sop): Astuzia animale (bonus di +2 alle prove di Iniziativa), consapevolezza animale (bonus di +1 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare).

Scacciare/Intimorire spiriti (Sop): Uno sciamano nomade acquisisce la capacità di scacciare o intimorire gli spiriti indesiderati o altre minacce incorporee allo stesso modo in cui un chierico scaccia i non morti (3° livello di capacità). Per "spirito" in questo caso si intende qualsiasi non morto, esterno o creatura incorporea, naturale o innaturale che sia. Lo sciamano non può distruggere uno spirito usando questa capacità, tuttavia: quegli spiriti che normalmente verrebbero distrutti vengono scacciati per una durata doppia rispetto al normale.

Incantesimi da mistico conosciuti (6/7/7/7/7/6/4): 0 – *conoscere direzione, cura ferite minori, guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, luce, purificare cibo e bevande, resistenza;* 1° – *calmare animali*, charme su animali, cura ferite leggere, dardo elementale, intralciare, speroni;* 2° – *blocca animali*, consacrare, deformare legno, pelle coriacea, nube di nebbia, resistere all'energia;* 3° – *condivisione mentale con gli animali, crescita vegetale, dominare animali*, parlare con i vegetali, respirare sott'acqua;* 4° – *colpo infuocato, comandare vegetali, cura ferite gravi, evoca alleato naturale IV* (può evocare soltanto animali)*, *guscio antivegetali;* 5° – *annegare, comunione con la natura*, muro di spine, trasmutare roccia in fango;* 6° – *guarigione, guscio anti-vita*, querciaviva.*

Incantesimo di dominio. Dominio: Animali (**parlare con gli animali* 1 volta al giorno, Conoscenze (natura) è un'abilità di classe.

Proprietà: Armatura in cuoio di resistenza al freddo+3, spada corta+2, arco corto composito.

Ferilleeagh Dawnsprinter è un'elfa Kagonesti che lasciò la sua isola natale dopo che il Signore Supremo dei Draghi Bianchi la trasformò nel suo dominio ghiacciato. Chiamata Feril dai suoi amici, divenne una dei campioni di Goldmoon dopo un incontro casuale con Dhamon Grimwulf e Rig Mer-Krel. Feril si era sempre considerata una solitaria, ma rimanere da soli non era né sicuro né saggio al tempo della venuta dei Signori Supremi dei Draghi. Rendendosi conto che avrebe potuto compiere qualcosa di meglio con questa improbabile banda di eroi che non da sola, Feril mise prontamente i suoi talenti a disposizione. Anche se molte delle sue abilità erano relative alla vita nelle terre selvagge, disponeva anche di energia mistica sufficiente a guarire gli altri. Preferiva usare la sua magia per "parlare" agli alberi, per respirare sott'acqua e per percepire la vita attraverso i sensi di un animale.

Feril imparò ad apprezzare le differenze che vedeva nei suoi compagni e a rispettare le loro capacità. Divenne una buona amica di Jasper, anche se si dice che solitamente nani ed elfi non vadano d'accordo.

Feril accettò anche la necessità di viaggiare attraverso i villaggi e le grandi città, anche se ciò la rendeva nervosa e le faceva subito sentire la mancanza delle terre selvagge. Arrivò a pensare che c'era ben poco di "civile" nella civilizzazione e aveva la peggior opinione possibile degli uomini che vivevano così vicini gli uni agli altri. Feril si riteneva al meglio di sé quando era nelle profondità delle foresta. Era sicura di avere più punti in comune con gli animali che non con gli uomini, e traeva grande piacere dalle parole che riusciva a scambiare con gli animali, o dall'usare la magia per diventare uno di loro o per vedere attraverso i loro occhi. Sapeva che gli animali non offendono e non mentono, e che la loro onestà è pura e totale. Feril cercava di vivere seguendo questi stessi ideali.

Quando dovette attraversare la fitta foresta che ricopriva il regno della Signora Suprema Beryl, la Verde, o quando dovette esplorare la gigantesca e intricata palude della Signora Suprema Sable, la Nera, Feril era estasiata. Anche se sapeva che la natura in quei luoghi era corrotta, era allo stesso tempo maestosa e possente. Non aveva mai visto alberi così forti e carichi di vita. Non si era mai sentita così a suo agio con l'ambiente circostante. I suoi compagni dovettero riscuoterla dalla sua estasi, talmente era divenuta ammaliata dai reami dei draghi. Gli amici di Feril riuscirono a ridirigere le sue energie nella lotta contro i Signori Supremi. Feril giurò in segreto di fare ritorno alla grande foresta, se e quando i draghi fossero stati sconfitti.

Passò molti lunghi mesi in compagnia dei campioni di Goldmoon: Blister, Dhamon, Rig, Shaon, Raph, Jasper e Groller. Divenne molto vicina a Dhamon Grimwulf e, nonostante cercasse di impedirselo, si innamorò di lui. Feril si ripeteva che non poteva funzionare: era un umano, un ex Cavaliere Scuro, e non era un uomo della natura. Ma era un uomo d'onore e attraente, e si dava da fare per conquistare il suo cuore. Quando venne posseduto da Malys e costretto ad attaccare tutti i suoi amici nel tentativo di uccidere Goldmoon, il cuore di Feril si spezzò. Dhamon riuscì a liberarsi dell'influenza di Malys, ma perdette Feril. Feril continuò a volergli bene, forse anche ad amarlo, ma non riuscì a perdonarlo.

Dopo la battaglia al portale della Finestra delle Stelle, Feril e Dhamon si separarono. L'elfa disse che aveva bisogno di stare da sola per un po' di tempo, e di fare ritorno alle terre selvagge. Pensava che non lo avrebbe mai più rivisto.

Cuore del Mondo

Il luogo di potere mistico più famoso dell'Ergoth del Nord è il Cuore del Mondo. Nei secoli precedenti al Cataclisma, questo luogo era visitato da numerosi pellegrini in cerca di ispirazione divina o di una semplice sensazione palpabile di bene. Si dice che questo luogo sia il cuore vero e proprio di Krynn. Una pietra gigantesca risplende di un bagliore rossastro ed emette un debole battito ritmico simile a quello di un cuore.

Il Cuore del Mondo, situato all'estremità settentrionale della catena dei Monti Sentinella, sorge al centro di un antico complesso di rovine ogre, in cima ad un altopiano che sovrasta la città fantasma di Verità. La città fantasma e le rovine del Cuore del Mondo sono sorvegliate dai barbari Ackaliti, che scacciano ogni cercatore di tesori o pellegrino troppo curioso che si avventuri da quelle parti. Coloro che insistono vengono giustiziati.

1. Verità: La città abbandonata di Verità sorge in una vallata al di sotto del Cuore del Mondo. Prima della caduta di Istar, la città contava circa 15.000 abitanti ed era uno dei principali centri religiosi dell'Impero dell'Ergoth. Erano presenti chiese e templi dedicati a tutte le divinità di Krynn. Esistevano perfino vari santuari a divinità minori e spiriti della natura. Al vertice del potere imperiale, Verità era uno dei centri culturali più potenti di Ansalon.

La città sopravvisse al Cataclisma, ma poco dopo cadde preda delle incursioni delle Orde Ackalite che scesero dal nord, inferocite contro gli dei per la distruzione delle loro terre natie. Sui campi di Verità venne sparso il sale, gli edifici vennero rasi al suolo e gli sciamani Ackaliti scagliarono potenti maledizioni su ogni tempio. Ora la città è soltanto un cumulo di rovine, abitato dal Clan Slug dei nani di fosso e da molti tipi di non morti vaganti.

2. Riposo del Pellegrino: In cima a un lungo, sinuoso sentiero che si arrampica sulla fiancata dell'altopiano collegando Verità al Cuore del Mondo è situato il Riposo del Pellegrino. In un punto leggermente dopo la metà del percorso si apre un piccolo spiazzo piano coperto di sassi, erba alta e alberi ombrosi. Al centro dello spiazzo è situato un laghetto alimentato da un ruscello che scende dalla cima della montagna. L'area ora è deserta, se si eccettua qualche guerriero Ackalita che di tanto in tanto vi fa sosta per riempire le sue borracce.

3. Crinale Scarlatto: Nel 3 AC, quando gli Ackaliti invasero la città di Verità, i feroci barbari massacrarono senza pietà diecimila uomini, donne e bambini. Narra la leggenda che i prigionieri vennero portati sul crinale che si affacciava sopra Verità. Lassù, davanti alle porte in rovina dell'antica città degli ogre, i loro cuori pulsanti venivano brutalmente strappati dai loro petti. Il sangue delle vittime tinse la terra del crinale di un color rosso cupo. Alcuni visitatori che suono riusciti a insinuarsi fino al Cuore del Mondo affermano che il crinale è semplicemente composto da quella che è una roccia rossastra naturale, ma la leggenda perdura.

4. Arena del Cuore: Al centro delle rovine degli ogre si erge una grande struttura simile a un'arena che circonda il Cuore del Mondo. L'arena conta circa mille posti ed è stata scolpita direttamente nella conca rocciosa che circonda la pietra. I gradini sono stati consumati dagli elementi e dal tempo. Crepe e frane hanno demolito metà dell'arena. La cupola che un tempo la copriva giace a pezzi sul terreno. Al contrario, gli edifici attorno all'arena sono ben tenuti e in ottime condizioni. Sciamani e guerrieri Ackaliti hanno ricavato le loro dimore all'interno di quelle strutture, per meglio sorvegliare la pietra mistica.

5. Cuore del Mondo: Al centro della città è situato il Cuore del Mondo vero e proprio. La pietra in sé è uno spettacolo sorprendente. La sua superficie, liscia e lucida, è completamente integra, senza alcun segno del tempo o delle intemperie. Emana un bagliore rossastro ed emette il suono di una pulsazione ritmica. Le leggende narrano che coloro che poggiano una mano sulla pietra e liberano la loro mente, se vengono considerati degni, avranno una visione del futuro. La pietra ha continuato a pulsare per innumerevoli ere, senza mai fermarsi. Il Cuore del Mondo non ha mai smesso di pulsare, né dopo i due Cataclismi, né dopo l'alternarsi della scomparsa e del ritorno degli dei, e continuerà a pulsare finché il mondo esisterà.

Storia regionale

Il Cuore del Mondo pulsa dall'inizio del tempo. Attorno al prezioso artefatto venne costruita un tempo una prosperosa città degli ogre e un grande tempio simile a un'arena. La pietra veniva chiamata un tempo il Cuore di Takhisis e gli ogre credevano che la nazione degli ogre non sarebbe mai caduta fintanto che il cuore avesse continuato a battere. Si sbagliavano.

Come la città, la pietra andò perduta e per millenni interi venne completamente dimenticata. Ackal Ergot la scoprì oltre duemila anni prima del primo Cataclisma. Nel corso dell'esplorazione delle antiche rovine degli ogre, Ackal Ergot trovò la pietra e, stando a quanto si narra, vi poggiò sopra le mani e ricevette la visione del grande impero che un giorno avrebbe governato: una visione che si avverò.

Man mano che la notorietà del Cuore del Mondo iniziò a crescere, vari pellegrini in cerca di una loro visione del futuro iniziarono a recarsi presso la pietra. Venne fondata la città di Verità, destinata ad ospitare tutti i fedeli di qualsiasi convinzione religiosa. La città rimase prosperosa anche dopo il Cataclisma.

I suoi abitanti si ritenevano benedetti dagli dei, finché, alcuni anni dopo, i barbari Ackaliti giunsero per esigere vendetta contro gli dei. La città di Verità venne distrutta e abbandonata. Da allora, gli Ackaliti hanno esercitato una presa ferrea sulla zona nei pressi della pietra. Soltanto i capi supremi dei quattro clan rimanenti e i loro sciamani possono toccare la pietra. Affermano di ricevere visioni che li guideranno, un giorno, alla grandezza.

Capitolo Cinque

Lamento per gli dei perduti

Chi ci guarderà dall'alto, chi intercederà per noi?
Chi risponderà alle domande, chi ci aiuterà nel bisogno?
Chi ci indicherà il nord nei nostri viaggi o lunghi o brevi?
Chi penserà a noi nelle alluvioni, nelle tempeste, in guerra?

Gli dei che conoscevamo sono scomparsi, non placheranno più
Le richieste delle voci solitarie, sofferenti, angosciate.
È rimasta qualche speranza?
Comparirà un giorno
un'alba senza l'ombra del dolore, un'alba senza la maschera della paura?
Quando potremo essere incoraggiati da guardiani celesti
che ci parlino di soccorso, che ci promettano di intravedere qualcosa di eterno?

Siamo soli,supplichiamo che la mano di luce di un immortale si tenda verso di noi e che gli dei tornino a Krynn.

– Mirrashar, bardo elfico
Altre pagine dalla Locanda dell'Ultima Casa

Un nuovo posto nell'Universo

Quando Takhisis rubò il mondo di Krynn, lo strappò letteralmente dal posto che occupava nell'universo, spingendolo alla deriva nel Mare Etereo e celandolo alla vista degli altri dei. Ora gli dei hanno ritrovato il mondo e sono tornati, ma hanno scoperto che il mondo è assai diverso da quello che conoscevano un tempo.

Col ritorno degli dei, la Cupola della Creazione, la Valle Nascosta e l'Abisso sono stati ripristinati attorno al mondo, e lo proteggono di nuovo dai pericoli del Mare Etereo. Le costellazioni degli Dei della Luce e dell'Oscurità sono tornate, anche se ora soltanto la costellazione dell'Equilibrio, quella di Gilean, risplende al centro del cielo notturno, in quanto la perdita di Takhisis e di Paladine ha lasciato due grossi vuoti nel cielo. Le tre lune degli Dei della Magia e i pianeti degli Dei dell'Equilibrio hanno di nuovo ripreso il loro cammino lungo le proprie orbite, ma quello che gli dei ora osservano è un mondo cambiato, che li osserva dubbioso a sua volta.

La cosmologia di Krynn è stata ripristinata. Ancora una volta, il Fiume delle Anime fluisce regolarmente oltre il Portale delle Anime e le ondate del Mare Etereo si infrangono contro i bastioni della Cupola della Creazione. Ma le ripercussioni del furto di Takhisis si faranno sentire su Krynn per molti anni a venire.

Il mondo è ancora segnato dalle cicatrici della guerra contro il Caos, il dio impazzito. I Denti del Caos si protendono tra le onde dell'Oceano di Courrain Settentrionale. Il fumo si leva ancora dall'Impronta del Caos, lungo i confini settentrionali di Solamnia, e perfino quarant'anni dopo la sconfitta del Caos, i suoi orribili servitori continuano a spuntare negli angoli più remoti del mondo. Queste ferite si sono incancrenite, poiché Takhisis non disponeva del potere o della volontà di curarle e gli altri dei non potevano curare un mondo che non riuscivano più a trovare.

Ma forse per il mondo, ancora più devastante fu la venuta dei Signori Supremi dei Draghi. Gli eventi della Guerra delle Anime hanno visto la morte di tre dei Signori Supremi dei Draghi. Gli altri due, Sable e Frost, esistono ancora, e continuano a perseguire i loro oscuri obiettivi, anche se entrambi vedono di cattivo occhio il ritorno degli dei e la distruzione dei loro cugini più forti. Saranno necessarie molte generazioni per sanare i cambiamenti provocati dai Signori Supremi dei Draghi ormai defunti. Malystryx ha reso un'intera penisola quasi inabitabile. Beryllinthranox ha riplasmato la Foresta di Qualinesti, creando un reame da incubo popolato da piante corrotte e animali contorti. Al momento della sua morte ha inavvertitamente distrutto la città di Qualinost, lasciando dietro di sé un lago di morte e una scia di disperazione. Khehllendros ha creato le Distese Azzurre e le sue tempeste hanno devastato intere regioni con inaudita ferocia.

Gellidus, o Frost, così come lo chiamano gli umani, continua a regnare sull'Ergoth del Sud, una terra stretta nella morsa di un ghiacciaio da esso stesso generato. Il ghiacciaio è attraversato da una rete tortuosa di caverne e passaggi nascosti, all'interno dei quali si è nascosto quando ha visto il mondo che cambiava attorno a sé. Anche se considerato meno intelligente degli altri Signori Supremi dei Draghi, Gellidus ha dimostrato uno sviluppato istinto di sopravvivenza che potrebbe aiutarlo a vivere assai più a lungo degli altri grandi draghi. Il grande drago bianco si è premurato di nascondere il suo totem dei teschi all'interno di una grande caverna di ghiaccio e di congelare ogni entrata e uscita dalla caverna per impedire a tutti gli intrusi di raggiungerlo.

Il grande drago nero Onysablet, o Sable, ha dato dimostrazione sia di grande intelligenza che di astuzia. La sua palude si estende proprio al centro del continente e brulica di creature, fosse velenose e numerosi rifugi nascosti. In diverse occasioni ormai, Sable è riuscita a sfuggire a coloro che le davano la caccia ed erano a forti a sufficienza da sconfiggerla, lasciando che fossero i mortali pericoli della sua palude a occuparsi di loro.

Sable possiede due totem, entrambi tuttora molto attivi. Uno è situato nella sua tana, nella città di Shrentak, nel fondo del suo stagno. Un altro è situato in un'area nascosta all'interno dello stagno stesso.

Non è chiaro come gli dei, una volta tornati, intendano occuparsi dei Signori Supremi dei Draghi sopravvissuti. Di sicuro gli Dei della Luce si adopereranno per liberare il mondo dai Signori Supremi rimanenti, e alcuni degli Dei dell'Equi-

librio, specialmente coloro che proteggono la natura, potrebbero offrire il loro aiuto. Gli Dei dell'Oscurità useranno l'immane forza dei due draghi rimanenti per i loro scopi o considereranno questi draghi alieni una minaccia, come fece Takhisis, e cercheranno di distruggerli? Molto dipenderà dai draghi alieni stessi, e dal corso di azione che decideranno di intraprendere.

Un mondo senza divinità

Per quasi quarant'anni, il mondo di Krynn è rimasto senza i suoi dei. Dopo il primo Cataclisma, gli dei si allontanarono dal mondo, in attesa che i loro figli acquisissero la saggezza necessaria per tornare da loro con umiltà e riverenza. Nel corso di questi anni gli dei della magia rimasero attivi, anche se distanti, e molti degli dei malvagi agirono di nascosto per le vie del mondo.

Dopo la Guerra del Caos, Takhisis rubò il mondo e lo nascose agli occhi degli altri dei. Le costellazioni, le tre lune e i pianeti che fungevano da costante monito della presenza degli dei scomparvero. Takhisis era l'unica dea rimasta, cosa che desiderava da tempo immemorabile. Purtroppo, il potere necessario a compiere un'impresa magica di tale potenza aveva prosciugato le forze della Regina delle Tenebre, costringendola ad abbandonare ciò che aveva appena conquistato finché non avesse recuperato i suoi poteri. E così, anche se su Krynn erano rimasti in molti ad essere fedeli a Takhisis (draghi cromatici, chierici oscuri, Cavalieri di Takhisis), la dea non poteva rispondere alle loro preghiere.

E così un'intera generazione crebbe senza mai conoscere gli dei. Furono in molti su Ansalon a pensare che gli dei avessero di nuovo abbandonato il mondo nell'ora del bisogno, come era già accaduto al momento del primo Cataclisma. I bambini crebbero ascoltando storie sulla Guerra del Caos, storie che insegnavano che gli dei sono potenti, ma inaffidabili, e che voltano le spalle al mondo quando la gente ha davvero bisogno di loro. Questa generazione ha a sua volta avuto dei figli, che hanno fatto propria questa filosofia. I popoli di oggi ascolteranno le spiegazioni degli dei, che proclamno che non furono loro ad abbandonare il mondo, ma che fu il mondo ad essere trafugato?

E se le ascolteranno, vi crederanno? Alla gente importerà il fatto che gli dei siano tornati, oppure scopriranno che i nuovi metodi sviluppati nel frattempo per far fronte alle emergenze si rivelano più adatti, e che degli dei non c'è più bisogno?

Alcuni degli dei, specialmente gli Dei della Luce, capiscono il dilemma a cui i popoli devono far fronte, e si dimostrano pazienti e benevoli nel tentativo di riportare i popoli sotto la loro ala protettiva. Altri dei, come Sargonnas, dimostrano invece ben poca pazienza per quei seguaci che

hanno perduto o messo in discussione la loro fede. Sargonnas segue piani e ambizioni di conquista personali e non ha tempo da perdere in disquisizioni metafisiche o per correre dietro ai deboli e ai piagnucolanti.

Per alcuni su Krynn, fare ritorno agli dei sarà un atto del tutto naturale. Molti mistici onoravano già spontaneamente la memoria degli dei, convinti che si fossero sacrificati al fine di fermare il Caos. Guidata dalla fede di Goldmoon, che predicava gli insegnamenti scritti nei *Dischi di Mishakal*, la Cittadella della Luce tramandava i principi degli Dei della Luce unitamente a quelli del misticismo. Per alcuni mistici fare ritorno agli dei per ottenere magie clericali e lasciarsi le vie del misticismo alle spalle è stata una scelta naturale. Altri sono rimasti fedeli ai propri precetti e continuano a fare uso del misticismo. I chierici degli Dei della Luce e i mistici della Cittadella della Luce si stanno adoperando affinché la transizione sia meno dolorosa possibile, nella speranza che il misticismo e la magia clericale possano collaborare per rendere il mondo migliore.

I Cavalieri di Neraka, in precedenza i Cavalieri di Takhisis, furono fondati dalla Regina delle Tenebre poco prima della Guerra del Caos per fungere da contraltare ai Cavalieri di Solamnia. Per molti anni, dopo la scomparsa degli dei, i cavalieri più fedeli continuarono a ricordarsi della Visione che Takhisis stessa conferì loro e continuarono a professare la loro fede nella dea. Col passare del tempo, l'assenza di Takhisis, assieme alla necessità di adattarsi ai cambiamenti nel mondo, spinse i Cavalieri Scuri a mettere da parte la loro fede in un una dea "dimenticata" e ad abbracciare il cinismo e l'egoismo dell'Era dei Mortali. Per proclamare questo cambiamento abbandonarono il loro vecchio nome e scelsero di chiamarsi Cavalieri di Neraka, per contrapporsi in tutto e per tutto ai Cavalieri di Solamnia. Attraverso l'inganno, i Cavalieri di Neraka riuscirono ad apprendere le vie del misticismo e le pervertirono ai loro personali fini malvagi. Diedero vita a una falsa "visione" che usarono per intimidire e soggiogare con la forza coloro che si univano al cavalierato.

Quando Mina giunse dai Cavalieri di Neraka, annunciando la venuta dell'Unico Dio e compiendo veri e propri miracoli al servizio della divinità senza nome, molti cavalieri decisero di unirsi alla sua fede e divennero suo devoti seguaci. Per molti fu però difficile accettare il concetto nebuloso di un dio, e così presero ad adorare Mina in persona. Quando Mina fallì, i cavalieri che avevano creduto in lei si sentirono traditi.

I minotauri continuarono a credere fermamente in Sargas, onorandolo per il suo impavido sacrificio nella battaglia contro il Caos. Tuttavia, proprio come nel caso delle altre razze, la necessità di un culto spinse i minotauri a fondare anche una nuova religione.

Coloro su Ansalon che mantennero la loro fede negli dei ora sono stati premiati, e la loro fedeltà è stata ricompensata. Coloro che si sono volti al misticismo in assenza degli dei onorano il loro ritorno, ma pensano che sia meglio avere un'alternativa sempre pronta, dal momento che non si sa quando gli dei potrebbero svanire di nuovo.

La religione prima della Guerra delle Anime

Prima dell'ascesa dell'Unico Dio, in molti su Ansalon avevano scelto di celare la fede negli dei nei loro cuori, invece che proclamarla apertamente, dal momento che tra le schiere dei fedeli serpeggiava e prevaleva ormai il malcontento. Chi rimase fedele agli dei continuò la propria vita di tutti i giorni, adorando gli dei scomparsi in segreto.

L'avvento del misticismo e della stregoneria permise ad alcuni individui di farsi passare per sacerdoti di qualche oscuro culto o divinità. Questa pratica fu particolarmente diffusa nei primi due decenni della Quinta Era, in cui comparvero molti falsi profeti che proclamavano il ritorno dei "vecchi" dei o l'arrivo di quelli "nuovi", usando il misticismo o la stregoneria per compiere "miracoli" per dimostrare le loro affermazioni. I popoli di Ansalon si dimostrarono piuttosto scettici nei confronti di questi proclami, ricordandosi delle lezioni apprese per mano di altri falsi profeti negli anni precedenti alla Guerra delle Lance. Invece di considerare la magia del misticismo o della stregoneria come miracolosa, la considerarono una forza sinistra. Le cacce alle streghe e i roghi divennero una pratica comune. Purtroppo, anche molti di coloro che tentavano di usare i loro nuovi poteri per una buona causa vennero travolti dalla paranoia e caddero vittima dei fanatici.

Dopo la fondazione della Cittadella della Luce, il misticismo iniziò ad essere compreso e ad ottenere rispetto. Molti pellegrini partirono per diffondere nelle terre i nuovi insegnamenti e anche per porre un freno a coloro che usavano il misticismo per scopi malvagi.

Alcuni degli abitanti di Ansalon giunsero a considerare i Signori Supremi dei Draghi, immensamente potenti e apparentemente invincibili, come dei, una pratica che senza dubbio spinse molti dei Signori Supremi in questione a considerarsi davvero tali. Gli adoratori, che comprendevano Cavalieri Scuri, goblin, ogre e progenie di drago, fondarono vari culti in nome dei Signori Supremi dei Draghi. Grazie alla magia dei loro totem ed elargendo ai loro seguaci le proprie scaglie, i Signori Supremi dei Draghi erano in grado di infondere il loro potere nei loro servitori, anche se si trattava semplicemente di una pallida ombra rispetto a ciò che un tempo era stata la gloria degli dei. Le scaglie dei Signori Supremi dei Draghi, portate come medaglioni o infilate nella carne dei servitori, fornivano ai possessori la capacità di usare parte dell'energia mistica del drago, anche a grande distanza.

Nelle terre dei minotauri, come anche in altre zone isolate del mondo, molti popoli presero ad adorare gli spiriti dei defunti. Coloro che possedevano il dono (o la maledizione) di riuscire a vedere gli spiriti intrappolati dal potere di Takhisis, si rivolgevano ad essi per ottenere consigli o per prevedere il futuro. Alcuni tra gli individui più potenti erano perfino in grado, attraverso la necromanzia, di controllare i morti. Alcuni piccoli culti degli spiriti nacquero in molte zone di Ansalon, il più numeroso dei quali fu quello di

Lacynos, dove venne fondata un'intera religione sull'adorazione degli spiriti dei minotauri defunti. Il culto, che ha scelto come nome il Culto degli Antenati, è guidato da una carismatica e potente necromante che ha usato i suoi poteri per condurre suo marito fino al trono, e che ha lavorato strenuamente per ripulire il regno dai rimanenti seguaci di Sargas e Kiri-Jolith.

Tuttavia, nonostante l'uso della stregoneria e del misticismo, e i poteri magici dei Signori Supremi dei Draghi, su Ansalon rimaneva un vuoto che reclamava di essere riempito da un dio. La venuta dell'Unico Dio fu la risposta a questa sofferta preghiera.

La Guerra delle Anime e la Religione

Le anime dei morti diedero a Takhisis il potere di cui necessitava per fare ritorno al mondo in tutta la sua gloria. I suoi necromanti (pedine inconsapevoli che non si rendevano conto della vera fonte del loro potere) continuavano a inviare il potere magico risucchiato dai morti verso la Regina delle Tenebre e nel frattempo fomentavano il caos nei reami di Ansalon. Takhisis lo aveva previsto, e sapeva che l'alterazione delle energie magiche avrebbe ostacolato sia l'uso del misticismo che della stregoneria, lasciando un vuoto che la Regina delle Tenebre avrebbe prontamente colmato.

La Regina delle Tenebre scelse Mina come suo araldo e fornì alla ragazza un esercito di vivi e uno di morti per porre Ansalon sotto il suo dominio. Ma Mina, man mano che conquistava un reame dopo l'altro, iniziò ad attirare dei seguaci sotto di sé personalmente, gente ansiosa di trovare qualcuno disposto ad ascoltare le proprie preghiere. Takhisis fece attenzione a tenere ben nascosti i suoi cupi progetti, consentendo a Mina e a coloro che la seguivano di vedere soltanto ciò che lei voleva che vedessero: il potere di un dio che era tornato per lenire i loro dolori e le loro sofferenze.

Molti discepoli accorsero al seguito di Mina, ansiosi di ascoltare il verbo dell'Unico Dio e di assistere a nuovi miracoli. Coloro che si dimostrarono sinceri nelle loro ferventi preghiere ricevettero un *medaglione della fede* che portava lo stemma dell'Unico Dio, un teschio spaccato in due da un fulmine. Alcuni dei più accorti capirono che il dio che adoravano era in realtà Takhisis, ma per molti la presenza maestosa dell'Unico Dio era sufficiente a non ritrarsi: erano prigionieri della loro stessa fede.

L'Unico Dio era astuto nel sedurre i cuori dei fedeli: rispondeva alle loro preghiere, conferiva loro il potere di compiere miracoli e gesta in apparenza buone in suo nome. Tuttavia, ogni miracolo era concepito deliberatamente per attirare sempre più fedeli nei ranghi dei seguaci dell'Unico Dio. La Regina delle Tenebre si faceva sempre più potente, rafforzata dalle preghiere dei suoi fedeli.

Senza nessun altro dio a contrastarla, Takhisis riusciva facilmente a mantenere la presa su coloro che credevano ciecamente in lei. Quando i fedeli iniziarono a rendersi conto che il loro destino era di diventare suoi schiavi, invece che suoi seguaci, era troppo tardi.

Gli elfi di Silvanesti caddero nella sua trappola. Takhisis odiava da tempo gli elfi, che erano sempre rimasti fedeli adoratori del suo rivale, Paladine, nel corso dei secoli. Era determinata a vendicarsi di loro, e decise di ritorcere la loro fede contro di loro.

Gli elfi, mossi dal bisogno disperato di credere in qualcosa di più grande e in cerca di un aiuto divino per risolvere quei problemi che essi stessi avevano creato, videro nell'araldo di Takhisis, Mina, una salvatrice e furono pronti a giurarle completa fedeltà.

Su ordine della Regina delle Tenebre, il drago verde conosciuto come Cyan Bloodbane, che da oltre un secolo tormentava gli elfi di Silvanesti in un modo o nell'altro, si era infiltrato nella società dei Silvanesti. Cyan, sotto forma del consigliere elfico Glaucos, alimentò i pregiudizi che i Silvanesti nutrivano nei confronti degli stranieri e alla fine li convinse a nascondersi dietro un potente Scudo magico che avrebbe impedito a chiunque di entrare nella loro foresta. Passò anni interi a fomentare l'intolleranza dei Silvanesti, mentre lo Scudo si alimentava della forza degli elfi, diffondendo una terribile malattia che, uno dopo l'altro, li uccideva lentamente.

Poi giunse il momento in cui Takhisis chiamò Cyan Bloodbane all'appello per dimostrarle la sua fedeltà, orinandogli di abbattere lo Scudo affinché le sue forze potessero entrare nella terra degli elfi. Il drago, anziano e astuto, non era mai stato troppo felice di servire Takhisis. Desideroso soltanto di poter continuare a tormentare gli elfi, disobbedì ai suoi ordini.

La Regina delle Tenebre, infuriata, inviò Mina e un piccolo drappello di suoi seguaci all'interno di Silvanesti, sussurrando il segreto per oltrepassare lo Scudo nel cuore di Mina. Una volta all'interno dello Scudo, Mina riuscì con l'inganno a rivelare la vera natura di Cyan Bloodbane. Privato del suo camuffamento magico, il drago cercò di fuggire, ma la mano della Regina delle Tenebre guidò le frecce incantate degli elfi e il drago venne abbattuto. In questo modo si liberò di un servo ribelle e fece anche finta di avere a cuore il bene degli elfi.

Mina provocò la caduta dello Scudo. Gli elfi di Silvanesti, sull'orlo della disperazione, acclamarono subito Mina come loro salvatrice, quando la ragazza si fece avanti tra loro, portando il dono della magia curativa ai loro bambini morenti. Ma mentre Mina affascinava i cuori e le menti degli elfi, un esercito dei suoi Cavalieri Scuri iniziava ad erigere patiboli, campi di prigionia e dungeon, destinati a imprigionare tutti quegli elfi che osavano mettere in discussione la cieca fede nell'Unico Dio.

Quando gli elfi iniziarono a capire la verità, i Cavalieri Scuri, che avevano già stretto la terra degli elfi in un pugno di ferro, occuparono la nazione.

Takhisis traeva piacere anche dalle sofferenze che affliggevano gli elfi di Qualinesti, sebbene il nemico contro cui combattessero fosse un nemico comune. La terra dei Qualinesti aveva soffer-

to molto sotto il regno della Signora Suprema dei Draghi, Beryllinthranox. Quando i Qualinesti si rivoltarono contro Beryl, molti fuggirono usando i tunnel segreti scavati sotto la città, mentre altri rimasero per mettere in atto un piano per uccidere il drago verde. La Regina Madre, il Generale Dorato Laurana, fronteggiò la Minaccia Verde impugnando un'antica arma elfica nota come la *Stella Perduta*, e poi sferrò il colpo di grazia con una *dragonlance*. La magia dei combattenti elfi riuscì a far cadere Beryl dal cielo e a lasciarla, inerme, a terra. Ma il peso del drago provocò il crollo dei tunnel sotterranei. E così la splendida città di Qualinost, uno dei gioielli più preziosi del mondo, venne distrutta e venne sommersa dal Lago della Morte.

Dopo aver sconfitto gli elfi, l'esercito di Mina si spostò a nordovest, puntando alla roccaforte dei Cavalieri di Solamnia, gli antichi e implacabili nemici della Regina delle Tenebre. Solanthus, la capitale di Solamnia, cadde rapidamente dinanzi all'avanzata dell'esercito di Mina, composto da Cavalieri Scuri, mercenari, draghi e perfino dalle anime dei morti. Ai sopravvissuti venne detto di portare messaggi in ogni città di Solamnia per riferire che l'Unico Dio aveva sconfitto gli infedeli, e che presto anche Sanction sarebbe caduta dinanzi alla potenza dell'Unico Dio.

Dopo essersi sbarazzato di Khellendros, l'Unico Dio ottenne anche la fedeltà completa dai Cavalieri Scuri che regnavano sulla città di Palanthas e che si erano ora messi in marcia per unirsi a Mina.

Il cerchio si chiuse quando il viaggio che era iniziato a Neraka si concluse a Sanction. Mina inviò il suo esercito di anime oltre le porte e le mura di Sanction. Il terrore seminato dai morti fu sufficiente a mettere in fuga i soldati a difesa della città e a condurli dritti nelle braccia dell'esercito dell'Unico Dio, in attesa. Mina conquistò la città in meno di un giorno. Quando entrarono, la città era quasi del tutto abbandonata, molti erano fuggiti, tra cui, a quanto sembrava, il drago conosciuto come Crucible e il governatore della città, Lord Hogan Bight, che aveva protetto la città di Sanction nel corso della Quinta Era. Nella città erano rimasti in pochi: i malati, i kender e alcuni mercanti che speravano di fare fortuna sotto i nuovi padroni.

Mina prese in fretta il comando di Sanction. Il palazzo divenne il quartier generale dell'esercito, mentre Mina e i suoi seguaci si insediarono nel Tempio del Cuore, un tempo conosciuto come il Tempio di Huerzyd. Su indicazione di Takhisis, le anime dei morti portarono a questo tempio i totem dei draghi, trafugando i teschi dalla tana della Signora Suprema dei Draghi Malystryx. Grazie all'immane energia del totem dei draghi, alla magia accumulata dai morti e alle preghiere degli adoratori dell'Unico Dio, Takhisis riuscì a manifestarsi nel cielo, sottoforma di un gigantesco occhio intento a scrutare sul mondo, un mondo che ora era suo e soltanto suo.

Quando Malystryx venne a sapere del furto del suo totem, lo considerò un affronto diretto da parte della cosiddetta Regina dei Draghi. Infuriata, si diresse verso Sanction, con l'intenzione di distruggere i miserevoli mortali e la loro dea. La popolazione di Sanction e i soldati dell'esercito di Mina tremavano di terrore dinanzi alla venuta del drago, ma Mina non vacillò. La sua fede nell'Unico Dio era assoluta e la sua fede non venne meno: la Regina delle Tenebre, la Regina dei Draghi, l'Unico Dio di Krynn, rispose alle preghiere di Mina.

Quando Mina uscì dal nuovo Tempio dell'Unico Dio, la sua Regina le fece dono di una nuova cavalcatura: un immenso drago non morto, come su Krynn non se ne erano mai visti. Impugnando una *dragonlance* e con il minotauro Galdar, suo fedele alleato, al suo fianco, Mina volò incontro a Malys, per abbattere un altro Signore Supremo dei Draghi in nome della sua Regina. Ma anche se sembrava che Takhisis fosse invincibile come la Regina si credeva di essere, senza alcun altro dio presente per poterla sfidare, lo spirito degli Dei della Luce viveva ancora nei cuori di quegli eroi come Goldmoon e Palin Majere.

Mentre la Regina delle Tenebre veniva distratta dalla battaglia contro Malys, lo spirito di Palin Majere si unì a quello del drago d'argento cieco, Mirror, per cercare di sconfiggere la Regina delle Tenebre. Mentre il totem dei draghi rimaneva incustodito, Mirror scagliò una *palla di fuoco* contro di esso. La magia dell'incantesimo si scontrò con quella del totem, che crollò su se stesso. Takhisis si rese conto troppo tardi del pericolo che correva. Abbandonò Mina e la battaglia con Malys per cercare di salvare il totem, ma arrivò troppo tardi. L'Occhio dell'Unico Dio venne chiuso.

Fu la fede di Mina nella sua dea capricciosa a salvare Takhisis dal disastro. Sacrificandosi, Mina, riuscì ad abbattere Malys. Galdar salvò Mina, ormai morente, e portò il suo corpo infranto al sicuro. Pensava che nel futuro di Krynn, Mina sarebbe stata onorata come una dei grandi eroi del mondo, prendendo il suo posto accanto a Huma e agli Eroi delle Lance. Galdar pensava che sarebbe stata una fine gloriosa, adatta a Mina. Quando Takhisis apparve a Galdar, il minotauro la riconobbe e capì che la dea era giunta laggiù soltanto perché intendeva ancora usare Mina, non perché le importasse di lei. Galdar supplicò Takhisis di lasciar andare Mina. Takhisis spinse da parte il minotauro. La dea "perdonò" Mina per non aver previsto l'attacco infido di Palin e restituì a Mina la sua salute e il suo potere.

Il ritorno di Mina a Sanction venne accolto con esultanza dalle folle, che avevano assistito alla sua vittoria contro Malystryx. Mina intendeva portare a termine la cerimonia che avrebbe portato Takhisis nel mondo, creando per lei un corpo mortale in cui la dea potesse incarnarsi per vivere in pieno potere sul piano mortale. Tuttavia, a causa delle azioni di un kender e di un artefatto che gli consentiva di viaggiare nel tempo, tutti i piani della Regina delle Tenebre e della sua sacerdotessa si dimostrarono futili: vennero distrutti in un singolo istante, in cui l'amore trionfò e la dea cadde.

I viaggi di Tasslehoff Burrfoot permisero agli dei di trovare il mondo che era stato rubato. Gli dei si riunirono per decidere una punizione da infliggere alla perfida Regina delle Tenebre. Su di lei doveva essere applicata la pena massima, ma sarebbe stato necessario un grande sacrificio da parte di Paladine. Takhisis doveva essere privata della sua natura divina, ma poiché l'equilibrio tra il Bene e il Male doveva essere preservato, anche Paladine avrebbe dovuto rinunciare volontariamente alla sua divinità.

Quando gli dei tornarono nel mondo, Paladine era un mortale, un giovane elfo con un'antica luce negli occhi. La sua venuta permise all'Equilibrio di essere ripristinato. Takhisis venne resa mortale. Se si fosse dimostrata disposta ad accettare il suo fato, come Paladine, avrebbe potuto sopravvivere, ma la sua natura crudele e vendicativa ebbe il sopravvento. Si rivoltò contro la persona che le era stata più fedele, incolpando Mina della sua caduta.

Silvanoshei, l'erede del Regno di Silvanesti, era rimasto ammaliato da Mina quando la ragazza aveva "salvato" Silvanesti da Cyan Bloodbane. Ossessionato dal suo pensiero e dall'energia divina che aveva percepito in lei, il giovane elfo aveva abbandonato il suo regno, la fedeltà al suo popolo e il suo onore, pur di seguirla. Anche se Mina lo respingeva, e anche se alla fine la vide per ciò che era veramente, Silvanoshei continuò ad amarla, in quanto capì che Mina faceva ciò che faceva spinta dalla fede. Quando vide Takhisis farsi avanti per colpire Mina, Silvanoshei agì per salvare la sua amata. Il re degli elfi raccolse l'asta di una *dragonlance* infranta e la scagliò contro la Regina delle Tenebre. La *dragonlance* trapassò la Regina, ora mortale, e la uccise.

Sconvolta, Mina raccolse la spada caduta dalle mani della Regina delle Tenebre e attaccò l'ignaro principe, uccidendolo con un singolo colpo. Giurando vendetta contro Paladine, ora a sua volta un mortale, Mina prese tra le braccia il corpo senza vita della sua regina e scomparve nella notte, rimanendole fedele nella morte come in vita.

Galdar, il primo che si era unito alla crociata di Mina, rimase a sua volta fedele fino alla fine, ma soltanto a Mina, non alla sua dea. Alla fine, Galdar ebbe una visione di Sargas, che ammirò la fedeltà del minotauro e si auspicò di poter ottenere altrettanta fedeltà come dio dei minotauri.

Né Galdar né Mina furono più visti dopo la notte fatale che segnò il ritorno degli dei. Varie voci sulla loro possibile ubicazione sono circolate in ogni zona di Ansalon, ma nessuna è stata confermata. Mina, nota per la sua fede incrollabile, sicuramente cercherà di tenere fede al suo giuramento di vendetta contro coloro che ritiene responsabili per la morte della Regina delle Tenebre.

Takhisis, l'Unico Dio

L'Unico Dio
Divinità maggiore
Piano di residenza: Etereo
Simbolo: Teschio spaccato da un fulmine
Allineamento: Legale malvagio
Area di influenza: Conquista, legge, morte, segreti, tirannia
Seguaci: Chiunque
Allineamento dei chierici: Qualsiasi non buono
Domini: Guerra, Legge, Male, Morte
Arma preferita: Mazzafrusto

Nota: Il testo seguente si applica alla divinità solamente nel corso del breve periodo della Guerra delle Anime. Prima di allora la dea non dispone di alcun adoratore all'infuori di Mina, e alla fine della guerra viene distrutta. I dati seguenti vengono forniti solamente per una campagna ambientata nel corso della Guerra delle Anime.

In qualità di Unico Dio, Takhisis non conosce rivali, in quanto è l'unica divinità su Krynn nell'arco di tempo che va dalla fine della Guerra del Caos alla fine della Guerra delle Anime. In quanto Unico Dio, Takhisis dispone di poteri incredibili, dal momento che nessun'altra forza divina è presente per porre un freno alla sua ambizione come era accaduto molte volte in passato.

Quando Takhisis appare ai mortali, può assumere qualsiasi forma, anche se le sue forme preferite sono il drago a cinque teste (il Drago di Tutti i Colori e di Nessuno) o la Guerriera Oscura (una donna di una glaciale bellezza tale da trapassare

l'anima di chi la vede, occhi che bruciano come i carboni di una pira, unghie come artigli, capelli lunghi e scomposti come quelli di un cadavere, protetta da un'armatura di fuoco nero e armata di una spada perennemente macchiata di sangue). A Palin, a Dalamar e ad altri ancora è comparsa anche nella forma dello Stregone Ombra, una figura grigia con il volto coperto da una maschera metallica.

Dogma

L'Unico Dio ha un solo obiettivo: la completa e definitiva conquista del mondo. Tutti i popoli dovranno adorare Takhisis come il solo e unico dio. Tutti dovranno servirla e obbedire ai suoi voleri senza esitazione. Questo vale sia per i vivi che per i morti.

Coloro che seguono l'Unico Dio devono riconoscere l'autorità suprema della dea. Il suo potere è assoluto. I deboli devono chinarsi davanti ai forti, e i più forti saranno i servitori scelti della Regina.

Nel cuore dei seguaci, l'Unico Dio viene sempre al primo posto. L'amore e la compassione nei confronti degli altri aprono brecce di debolezza in una persona. Il tradimento verrà punito con il tormento eterno. La fedeltà verrà ricompensata con il dominio sugli altri.

Clericato e templi

Il clericato dell'Unico Dio è composto da combattenti, sempre pronti a dimostrare di essere forti a sufficienza da ricondurre gli altri sotto il loro controllo, a dominare e a intimidire nel pensiero come nelle opere. L'Unico Dio accetta tra i suoi seguaci soltanto coloro che sono forti a sufficienza da dominare, manipolare e controllare la gente, ma anche pronti a sottomettersi a lei. In cambio della loro servitù, l'Unico Dio conferisce ai suoi seguaci forza e potere.

I sacerdoti dell'Unico Dio devono essere combattenti capaci, in grado di guidare sia gli eserciti dei morti che dei vivi. I chierici devono dimostrare portamento e carisma, ed essere in grado di ispirare paura e lealtà. I fedeli non devono mostrare alcun dubbio o paura. Non devono concedersi altro amore che non sia quello per la Regina. Devono capire che tutto ciò che sono e tutto ciò che fanno ha come unico scopo quello di soddisfare l'ambizione dell'Unico Dio.

I templi dedicati all'Unico Dio vengono solitamente eretti nei templi abbandonati dei "vecchi" dei. In questo modo la gente può vedere che esiste soltanto un Unico Dio che si preoccupa del mondo e delle popolazioni. Il tempio viene colmato di oggetti e segni che inneggiano all'ascesa dell'Unico Dio, molto spesso artefatti consacrati alle "vecchie" divinità che ora sono stati trasformati in simboli della forza dell'Unico Dio.

Coloro che entrano in un Tempio dell'Unico Dio devono farlo con rispetto e reverenza. I peccatori devono pagare per i loro peccati e devono accettare spontaneamente la loro punizione, comprendendo che l'Unico Dio impartisce punizioni soltanto perché "ha a cuore" la loro sorte. I supplicanti devono essere umili e sinceri nelle loro preghiere, in quanto l'Unico Dio sa tutto e vede tutto.

Goldmoon

Umana Mis9/Mistica della Cittadella 10: GS 19; umanoide Media (umano); DV 19d8+19; pf 129; Iniz +2; Vel 9 m; CA 15 (contatto 12, colta alla sprovvista 13); Att +16/+11/+6 mischia (1d6+2/x2, *bastone ferrato+1*); QS grazia del cuore, segreto del mistico, reputazione; AL LB; TS Temp +14, Rifl +8, Vol +20; For 12, Des 14, Cos 12 (14), Int 12, Sag 21 (25), Car 17. Altezza 1,68 m, peso 57 kg.

Abilità e talenti: Concentrazione +6, Conoscenze (arcane) +5, Conoscenze (religioni) +11, Diplomazia +13, Guarire +19, Intrattenere +5, Osservare +8, Percepire Intenzioni +11, Raggirare +5, Sapienza Magica +12, Scalare +3, Sopravvivenza +9; Arma Focalizzata (bastone ferrato), Autorità, Creare Bastoni, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Maliardo, Mescere Pozioni, Volontà di Ferro.

Grazia del cuore (Sop): Goldmoon può aggiungere il suo bonus di Carisma ai suoi tiri salvezza sulla Tempra e sui Riflessi.

Segreto del mistico (Str): Ogni volta che Goldmoon lancia *cura ferite leggere* o *ristorare*, gli incantesimi vengono considerati potenziati (come sotto l'effetto dell'omonimo talento).

Reputazione (Str): Goldmoon può aggiungere +6 a qualsiasi prova basata sul Carisma quando interagisce con prigionieri, contadini e profughi o con sovrani, nobili e figure autorevoli. Il bonus viene applicato come penalità (in negativo) quando Goldmoon interagisce con i nemici della Cittadella della Luce.

Incantesimi da mistica al giorno: 6/8/8/8/7/7/7/6/4; CD base = 13 + livello dell'incantesimo.

0 – *creare acqua, cura ferite minori*, guida, individuazione del magico, individuazione del veleno, luce, purificare cibo e bevande, riparare, virtù*; 1° – *arma magica, benedizione, commando, cura ferite leggere*, picchiata magica, santuario, visione della morte*; 2° – *cura ferite moderate*, forza del toro, resistenza dell'orso, riposo inviolato, ristorare inferiore, status, vedere invisibilità*; 3° – *cerchio magico contro il male, cura ferite gravi*, linguaggi, luce incandescente, rimuovi cecità/sordità, rimuovi maledizione*; 4° – *cura ferite critiche*, rivelare bugie*; 5° – *analizzare dweomer, cura ferite leggere di massa**; 6° – *conoscenza delle leggende, guarigione*, [illegible] – rigenerazione*, vista arcana superiore*; 8° – *cura ferite critiche di massa*, rivela locazioni*; 9° – *guarigione di massa*, previsione*;

Domini: Guarigione, Sensitività. Incantesimi da mistica conosciuti (* +1 livello dell'incantatore)

Proprietà: Corazza di cuoio+3, bastone ferrato+1, braccialetto della salute+2, talismano della saggezza.

Goldmoon fu senza dubbio una delle figure più importanti e influenti che mai cambiarono il corso della storia su Krynn. Goldmoon nacque nel 322 AC. Era la figlia del Capo Arrowthorn, della tribù Qué-shu, che viveva nelle Pianure della Polvere. Sua madre, Tearson, era morta quando Goldmoon era piccola. Goldmoon incontrò il suo futuro marito e unico grande amore, Riverwind, nella cerimonia in cui veniva proclamata una dea dalla sua tribù. Riverwind era uno dei giovani presenti, intenzionato a chiedere la sua mano, che si rifiutò di adorarla come una dea, scegliendo invece di parlarle dei veri dei di Krynn, di cui aveva sentito parlare da suo nonno.

Lo spirito della madre di Goldmoon comparve alla ragazza, confermando le parole di Riverwind. Il padre di Goldmoon inviò Riverwind alla ricerca di qualche prova dell'esistenza di questi dei. Riverwind fece ritorno con un bastone di cristallo azzurro, che trovò nel corso dei suoi viaggi. Il Capo Arrowthorn non considerò il bastone una prova sufficiente, e ordinò che Riverwind venisse lapidato per la sua blasfemia.

Goldmoon vide il suo amato venire trascinato verso la morte. Incapace di trattenersi, si gettò al suo fianco per morire assieme a lui, e i due scomparvero con un lampo di luce azzurra.

Goldmoon e Riverwind si ritrovarono soli e perduti nei pressi della città di Solace, nell'Abanasinia. Fecero amicizia con Sturm Brightblade e vennero portati alla Locanda dell'Ultima Casa. Fu qui che il bastone si rivelò in grado di compiere il miracolo della pura guarigione. E per questo motivo, Goldmoon e Riverwind corsero il rischio di essere catturati dalle truppe di Lord Toede, che lavorava per il Signore dei Draghi Verminaard.

Con l'aiuto di Tanis Mezzelfo e di coloro che in seguito sarebbero stati celebrati come gli Eroi delle Lance, Goldmoon e Riverwind fuggirono dalla Locanda.

In compagnia degli altri eroi, Goldmoon e Riverwind tornarono dai Qué-shu. Fu allora che scoprirono che la loro tribù era stata attaccata dalle forze del male. Continuarono il loro viaggio fino alla città in rovina di Xak Tsaroth.

Attirata da una forza misteriosa, Goldmoon portò il bastone di cristallo azzurro fino a un tempio abbandonato. Nel frattempo, Riverwind venne ferito mortalmente da un drago nero. Gli eroi portarono il suo corpo morente all'interno del tempio, dove venne riportato in piena salute dalla dea Mishakal, che svelò a Goldmoon il modo per riportare alla luce i *Dischi di Mishakal*, un artefatto sacro. Goldmoon divenne una chierica di Mishakal, il primo chierico degli Dei della Luce a comparire nel mondo dopo il Cataclisma. Goldmoon e Riverwind si sposarono in una semplice cerimonia nei pressi della fortezza di Pax Tharkas. Assieme, rimasero in compagnia degli Eroi delle Lance e Goldmoon diffuse la novella del ritorno degli dei presso i popoli di Ansalon. Incontrò e guarì il morente Elistan, che divenne il primo chierico di Paladine. La fede di Goldmoon riuscì a sostenere i compagni in molti momenti bui e si rivelò preziosa per ottenere la vittoria finale contro la Regina delle Tenebre.

Dopo la guerra, Goldmoon e Riverwind fecero ritorno alla tribù Qué-shu. La loro unione fu benedetta dall'arrivo di tre figli: un maschio, chiamato il Viandante, e due gemelle, Moonsong e Brightdawn. Riverwind divenne il capo della tribù e Goldmoon lo assistette come guida spirituale.

I Nomadi delle Pianure non poterono sfuggire agli orrori della Guerra del Caos. Goldmoon fu affranta nel sapere che le divinità avrebbero lasciato il mondo, ma la sua fede nei loro saggi insegnamenti rimase forte, in quanto credette alla bugia raccontata da Takhisis, e cioè che gli dei si erano sacrificati per salvare il mondo dal Caos.

La fede di Goldmoon vacillò, tuttavia, quando il suo amato Riverwind e sua figlia Brightdawn vennero uccisi dal drago rosso, Malystryx, mentre aiutavano i kender di Goodlund. Scoprì allora che le lezioni di amore e di compassione che aveva appreso da Mishakal le avevano conferito nuova forza, e la condussero a scoprire il Potere del Cuore, che in seguito sarebbe divenuto noto con il nome di misticismo. Goldmoon capì di essere dotata del potere di infondere la guarigione agli abitanti di Ansalon, nonché vari altri poteri, proprio mentre aveva inizio il regno di terrore dei Signori Supremi dei Draghi.

Furono in molti a desiderare di apprendere questo nuovo potere, e così Goldmoon capì di dover rinunciare alla guida della sua tribù per diffondere queste nuove conoscenze presso coloro desiderosi di apprenderle. A tale scopo fondò la Cittadella della Luce sull'Isola di Schallsea e assunse il comando di un nuovo ordine di mistici. Si contrappose al potere dei Signori Supremi dei Draghi, radunando un gruppo di eroi chiamati da alcuni cantastorie "gli Eroi del Cuore", sebbene la fiducia riposta in Dhamon Grimwulf finì quasi per costare a Goldmoon la vita.

Fu in questo periodo che una piccola orfana venne ritrovata sulle rive dell'Isola di Schallsea. La bambina non ricordava nulla: né chi fosse, né da dove venisse. Venne chiamata Mina. Goldmoon vide in Mina qualcosa che le ricordava se stessa quando era giovane. Goldmoon sviluppò un grande affetto per questa bambina intelligente, che non smetteva mai di fare domande sugli dei e che amava ascoltare il racconto di come Goldmoon aveva riportato la parola degli dei tra i popoli di Krynn. Goldmoon fu affranta nel sapere, anni dopo, che Mina era scomparsa. Alcune tracce rivelarono che era fuggita dall'isola.

Nella vecchiaia, Goldmoon dovette assistere alla strana e potente tempesta che attraversò Ansalon. Si sentì pervasa da un grande cambiamento e scoprì con orrore che le erano state restituite la gioventù e la bellezza.

Capitolo Cinque

I suoi seguaci lo considerarono un vero e proprio miracolo, ma Goldmoon sentiva dentro di sé che c'era qualcosa di sbagliato. Quel giovane corpo non era il suo. Il volto che vedeva allo specchio non era un volto conosciuto.

Takhisis nutriva da tempo propositi di vendetta contro Goldmoon, che considerava colpevole della sua sconfitta nella Guerra delle Lance. Takhisis pensava che nulla sarebbe stato meglio di far diventare Goldmoon un chierico a sua insaputa, e così diede a Goldmoon il potere di vedere le anime dei morti e provò a ingannarla e a convincerla che ciò che credeva fosse il potere del cuore fosse in realtà il volere dei morti all'opera in assonanza con l'Unico Dio.

Nel vedere il Fiume delle Anime che scorreva verso nord, Goldmoon lo seguì. Fuggì da Schallsea proprio quando Beryl e le sue armate stavano per attaccare la Cittadella, lasciando i suoi seguaci a chiedersi se non fossero stati abbandonati.

Takhisis attirò Goldmoon nella Torre dell'Alta Stregoneria di Nightlund, dove Goldmoon incontrò di nuovo Mina. Goldmoon scoprì con orrore che Mina era diventata la guida spirituale e l'emissario dell'Unico Dio, responsabile di aver seminato morte e devastazione in ogni angolo di Ansalon. Mina offrì a Goldmoon di unirsi a lei come seguace dell'Unico Dio. Goldmoon capì alla fine che l'Unico Dio era in realtà Takhisis, la sua vecchia nemesi. Goldmoon si oppose alle lusinghe della dea malvagia e proclamò la sua fede negli Dei della Luce, chiedendo perdono per aver mai dubitato.

Takhisis, furiosa, privò Goldmoon della giovinezza che le aveva donato, ritrasformandola in una donna anziana e avvizzita. Goldmoon morì tra le braccia di Mina. L'ultima preghiera di Goldmoon si fece strada tra i cieli fino a raggiungere gli altri dei.

Mina custodì il corpo di Goldmoon in una bara d'ambra magica, portandolo con sé attraverso Ansalon nel corso delle sue conquiste. L'amore di Mina per Goldmoon suscitò la collera di Takhisis, che esigeva il primo posto nel cuore di tutti i suoi seguaci. La Regina delle Tenebre aveva bisogno di Mina e non fece nulla contro di lei, ma quest'atto della sua prescelta non fu mai dimenticato, e lasciò il segno.

In seguito, molti si sono chiesti cosa accadde all'anima di Goldmoon in questo periodo, dal momento che poi fu scoperto che le anime dei morti rimanevano intrappolate nel mondo e venivano costrette a servire Takhisis. Dal momento che Goldmoon proclamò il suo rifiuto a Takhisis in vita, tuttavia, molti credono che la sua sia stata una delle poche anime a non servirla anche dopo la morte. Questa spiegazione sarebbe confermata dalle storie di coloro che dicono di essere stati aiutati, nel corso della Guerra delle Anime, dallo spirito di una splendida donna vestita di bianco e dai capelli d'oro e d'argento che portò loro speranza quando tutto sembrava perduto.

Il corpo di Goldmoon venne liberato dalla sua prigione d'ambra quando Palin Majere e il drago d'argento Mirror distrussero il totem di Takhisis. Le ceneri di Goldmoon vennero conservate nella Tomba degli Ultimi Eroi a Solace.

Rinascita della fede

Il ritorno degli dei provocò una rinascita della fede su Ansalon. Così com'era già accaduto negli anni che seguirono alla Guerra delle Lance, la gente scoprì che finalmente qualcuno rispondeva alle proprie preghiere. Gli abitanti di Ansalon si sentivano confortati dalla presenza familiare degli dei nel cielo, certi che avrebbero vegliato su di loro, come già accadeva in passato.

Tra di loro c'era anche chi non aveva mai perduto la fede, e che aveva continuato a credere negli dei anche quando questi erano assenti. Convinti che gli dei si fossero sacrificati per proteggere il mondo dal Caos, alcuni fedeli erano rimasti saldi nelle loro convinzioni. A guidarli era anche l'esempio di Goldmoon. La sua fede vacillò al momento della morte di suo marito e di sua figlia, ma col tempo giunse a capire il perché di quella morte, e intuì che la loro morte aveva un significato e uno scopo, anche se al momento non le era chiaro. Continuò a predicare gli insegnamenti che aveva appreso dalla sua dea, Mishakal. Alla fine, quando a Goldmoon venne chiesto di rinnegare la propria fede e giurare fedeltà a Takhisis in cambio della giovinezza e della bellezza, Goldmoon non tradì la sua fede e l'eco della sua ultima preghiera condusse gli dei a ritrovare il mondo.

Gli dei capiscono che il mondo è cambiato, e in modo drastico. L'apparente abbandono del mondo da parte degli dei (un secondo abbandono, dopo appena pochi decenni dal loro ritorno) ha spinto molti mortali a voltare le spalle agli dei completamente. Ogni divinità deve ristabilire la sua presenza tra le masse, un'impresa che potrebbe rivelarsi difficoltosa perfino per degli immortali. Passeranno molti anni, forse molte generazioni, prima che gli dei vengano di nuovo accettati completamente, e forse anche allora rimarrà sempre qualche dubbioso.

Nelle ere passate, gli dei tendevano a tenersi distanti dal mondo, specialmente quelli della Luce e dell'Equilibrio, che temevano che le interferenze divine potessero privare i mortali del loro libero arbitrio. Tali dei intervenivano soltanto quando sentivano che le forze del male stavano per avere il sopravvento. Paladine, in forma del confusionario vecchio mago Fizban (che in genere era più di ostacolo che di aiuto ai suoi seguaci!) e la Dea della Guarigione, Mishakal, scesero nel mondo nel corso della Guerra delle Lance per prestare aiuto nella lotta contro la Regina delle Tenebre.

Gli Dei dell'Oscurità, invece, erano molto più attivi. Takhisis appariva ai suoi seguaci in molte forme, dal drago a cinque teste alla Guerriera Oscura alla Regina Oscura. Sargonnas spronava i suoi minotauri a compiere grandi gesta camminando fra loro come il minotauro gigante Sargas. Altri dei del male, come Morgion e Chemosh, erano più circospetti e apparivano soltanto ai loro seguaci più fedeli e discreti.

Tra tutti gli dei, Reorx era quello che si sentiva più vicino ai mortali, specialmente ai nani, e spesso era possibile trovare la sua forma mortale di Duncan Redhammer tra i nani a bere, a giocare a dadi, a scommettere o, in genere, a divertirsi. Questo dio dallo spirito avventuroso era solito mettere i suoi compagni mortali nei guai, cosa che non sembra mai essere cambiata con il passare dei secoli.

I tre Dei della Magia si ribellavano spesso ai loro genitori per fare le cose a modo loro. Erano di gran lunga più attivi nel mondo, e comparivano frequentemente sotto forma di avatar ai loro seguaci per offrire consigli e aiuti o per cospirare. Nonostante tutto, nelle ere passate gli dei preferivano comunque sempre agire tramite i loro seguaci mortali, intervenendo personalmente soltanto in caso di circostanze estreme.

Ora però il mondo è cambiato drasticamente. Buona parte della gente è sospettosa o riluttante a fidarsi degli dei, e gli dei stessi devono agire energicamente per riconquistare i loro fedeli e attirare nuovi adepti. Sia gli Dei della Luce che quelli dell'Oscurità si rendono conto di dover far sentire la loro presenza nel mondo. I chierici degli ordini religiosi rifondati non solo dovranno essere più visibili nel mondo, per cercare i vecchi seguaci e diffondere il messaggio degli dei tra le nuove generazioni, ma gli dei stessi dovranno svolgere un ruolo più attivo nelle vicende del mondo.

I decenni che verranno vedranno un tipo di interazione assai diverso tra i mortali e gli dei, entrambi impegnati a rinsaldare un contatto che è stato infranto e messo alla prova per ben due volte. Il rapporto tra gli dei e i mortali non potrà più essere lo stesso di prima. Prima del Cataclisma, gli dei venivano considerati perfetti, onniscienti, giusti e saggi. Dopo il Cataclisma, le gente li considerò capricciosi e crudeli. Incolparono gli dei di essersi allontanati da loro, di aver abbandonato i popoli del mondo nel momento del maggior bisogno.

Nel corso della Guerra delle Lance, Goldmoon recuperò i *Dischi di Mishakal*, rivelando che gli dei non avevano mai abbandonato il mondo, ma che attendevano soltanto che la gente tornasse ad essi. Convinti di aver ottenuto l'aiuto degli dei nella guerra contro le forze delle tenebre, la gente fu pronta a tornare a credere nelle divinità. Poi il Caos si liberò dalla sua prigione, seminando devastazione e distruzione nel mondo. In alcune occasioni, gli dei si schierarono fianco a fianco dei mortali che più amavano e riuscirono a sconfiggere il Caos. Purtroppo, nessuno riuscì ad accorgersi del grande tradimento perpetrato da uno di loro, Takhisis, che rubò il mondo per sé.

La Regina delle Tenebre convinse la gente che gli dei avevano lasciato volontariamente il mondo, sacrificandosi per far sì che il Caos non potesse mai tornare. Come immaginava, molti credettero che il vero significato di queste parole fosse che gli dei erano fuggiti dal mondo, senza più preoccuparsi delle sofferenze della gente. In molti proclamarono di non voler avere più nulla a che fare con gli dei, e la nuova era venne chiamata l'Era dei Mortali.

È innegabile che molti avranno difficoltà ad adattarsi a un nuovo, ulteriore cambiamento. Saranno necessari molti anni per poter guarire le ferite e guardare di nuovo al futuro, ma gli dei sono determinati a dimostrare al mondo che stavolta sono intenzionati a restare.

Rifiuto degli dei

Molti hanno dato il benvenuto al ritorno degli dei, ma molti altri non hanno apprezzato il fatto che gli dei siano tornati nel mondo. La loro fede è stata messa a una prova troppo dura, e non sono disposti a rischiare di essere feriti di nuovo da questi dei in apparenza così volubili da sembrare pronti a voltare le spalle al mondo più e più volte. Un'intera generazione, specialmente tra gli umani, è cresciuta senza alcuna convinzione negli dei. Molti degli appartenenti all'ultima generazione non vedono la necessità di venerare alcun dio. Le loro vite non sono state facili, ma sono comunque riusciti a superare le loro difficoltà e sofferenze senza alcun aiuto divino, e non vedono alcun motivo per rinunciare alla loro indipendenza in cambio di ciò che considerano un beneficio quantomeno incerto.

Nella maggior parte dei casi, tali convinzioni rimangono del tutto private, espresse soltanto a pochi o tenute nascoste nel proprio cuore. Ma esistono anche coloro la cui rabbia è talmente forte da aver fatto del rifiuto della religione una nuova religione. Questi fanatici esprimono le loro convinzioni con forza. Alcuni si spingono al punto di attaccare i chierici e di profanare o distruggere i templi.

Altri hanno tentato di trarre vantaggio dalla situazione fondando nuovi culti basati su falsi idoli o incentrati su una figura carismatica e potente, solitamente un mistico o uno stregone, che fa passare le sue magie per miracoli.

Forse non è una sorpresa il fatto che i ranghi di coloro che hanno rifiutato gli dei siano pieni di mistici e di stregoni, coloro che hanno scoperto che la fonte della magia era racchiusa in loro, e non nel volere di un dio. A differenza dei chierici degli Ordini Sacri delle Stelle o dei maghi degli Ordini dell'Alta Stregoneria, i mistici e gli stregoni fanno uso di forme di magia che provengono dal cuore dell'individuo stesso, e che tendono ad enfatizzare l'indipendenza dello spirito. Tali individui non vogliono essere vincolati da regole, restrizioni e omaggi come quelli richiesti dagli Ordini.

Gli stregoni, in particolare, sono coloro che più degli altri sono convinti di questo: credono che quando l'Alta Stregoneria verrà definitivamente istituita nuovamente, gli stregoni verranno bollati come rinnegati e verranno costretti ad unirsi a uno degli Ordini. Molti stregoni ora si considerano dei ribelli e sfidano apertamente gli Ordini. Quei maghi che attualmente sono a capo degli Ordini si rendono conto dell'importanza del problema. Capiscono che una mossa simile condurrebbe a una guerra aperta tra maghi e stregoni, ma credono altrettanto fermamente che soltanto gli dei (e quindi gli Ordini) dispongano della capacità di controllare qualcosa di

pericoloso come la magia. E così, al momento non hanno una visione concorde su come affrontare il problema. Nessuna decisione è stata ancora presa e nessuna verrà presa finché il Primo Conclave non viene indetto.

Un vasto numero di membri della Legione d'Acciaio ha espresso l'intenzione di non volersi rivolgere agli dei. La Legione è stata fondata nel corso della Quinta Era, l'Era dei Mortali, e i suoi membri credono di non poter funzionare al meglio come forza indipendente, dedita a servire la gente, se dovesse affiliarsi a una divinità patrona. L'editto vale per la Legione in sé, ma non per i singoli membri della Legione, che sono liberi, e anche incoraggiati a seguire le proprie convinzioni personali.

Divinità e clericato

Nei mesi che seguirono il ritorno dei veri dei, Ansalon ha visto un rapido intensificarsi di attività divine, superiore anche a quello verificatosi nei giorni della rinascita della fede che seguirono la Guerra delle Lance. Per il continente stanno già circolando storie di chi ha visto gli dei camminare sulla terra, scegliendo personalmente coloro che desiderano avere come seguaci. Nelle taverne si raccontano storie di viaggiatori divini che salvano i viandanti mortali dalle situazioni più terribili al fine di dimostrare i vantaggi di essere al servizio di un dio. Alcuni trovano queste storie un'ottima fonte di ispirazione, altri fanno notare che servono soltanto ad indicare la disperazione degli dei.

Gli Dei di Krynn sono tornati e ancora una volta la presenza dei loro chierici e la loro influenza sulla terra si fa visibile. I vecchi templi sono stati recuperati e riconsacrati. La costruzione di altri nuovi templi è iniziata. Alcuni degli dei si adoperano attivamente per chiamare a sé nuovi seguaci. Il mondo è un luogo diverso ora, e i mortali non sono gli unici che devono adattarsi ai cambiamenti.

Gli Ordini Sacri sono ancora in uno stato embrionale. Alcuni dei membri più anziani ricordano ancora le vecchie usanze, ma sono assai in pochi e, nella maggior parte dei casi, quelle usanze non sono più applicabili ai giorni del presente. Prima della Quinta Era, chierici e sacerdoti potevano insegnare ai fedeli i precetti degli dei. Ora gli dei sono tornati per scoprire che non hanno più alcun chierico o sacerdote, e che devono occuparsi personalmente di insegnare ai seguaci i dettami fondamentali della fede. Questo accade soprattutto a quegli dei che nelle ere passate venivano considerati "minori" e che non disponevano di un vasto numero di seguaci. Ora che Paladine e Takhisis non fanno più parte del pantheon, altri dei pensano che sia giunto il loro momento di spostarsi e di occupare con la propria costellazione il vuoto al centro del cielo notturno. A tale scopo, alcuni dei hanno cambiato i propri precetti per rendere le loro religioni più attraenti e piacevoli ai nuovi seguaci, oppure hanno intensificato le loro attività di proselitismo per attirare nuovi fedeli.

I membri degli Ordini dell'Alta Stregoneria, pur non essendo chierici veri e propri, onorano i tre Dei della Magia più di ogni altra divinità, dal momento che gli Dei della Magia agiscono attraverso l'energia arcana e non hanno mai diviso le loro energie tra maghi e sacerdoti. Anche se gli Ordini dell'Alta Stregoneria sono stati sciolti, molti vecchi maghi sono rimasti fedeli ai vecchi dettami, nella speranza di un eventuale ritorno degli Dei della Magia. Anche se alcuni maghi sono diventati nel frattempo degli stregoni, altri sono rimasti aggrappati alle loro pratiche e ai loro rituali "datati", studiando meticolosamente i loro libri di incantesimi, mantenendosi in allenamento nella gesticolazione e raccogliendo regolarmente le componenti degli incantesimi. Col ritorno degli dei, coloro che un tempo si facevano beffe di questi maghi considerandoli capaci solo di vivere nel passato, ora tornano a rivolgersi a loro chiedendo umilmente di poter apprendere ai loro piedi.

Ogni dio e ogni Ordine Sacro operano indipendentemente l'uno dall'altro, anche se di solito si schierano in base alla loro affiliazione celestiale (Luce, Equilibrio e Oscurità o Bene, Neutralità e Male), formando un labile legame tra i membri della stessa affiliazione (ad esempio, un chierico di Morgion potrebbe unirsi a un chierico di Chemosh per combattere un chierico di Mishakal).

Dal momento che alcuni dei hanno sviluppato nuove ambizioni, tuttavia, tali legami potrebbero presto essere messi alla prova, man mano che lottano gli uni con gli altri per riorganizzare le proprie gerarchie all'interno degli allineamenti. Uno degli Dei della Luce dovrà essere scelto per guidare la famiglia, mentre gli Dei dell'Oscurità sono fin da ora impegnati in una lotta fra loro per determinare chi avrà la supremazia sugli altri. Passeranno molti anni prima che i vuoti possano venire colmati. Fino ad allora, Gilean si erge come unica forza dominante nei cieli, in nome dell'Equilibrio.

Branchala

Branchala, il Re dei Bardi, il Canto della Vita, è il patrono delle arti, della musica e della poesia. Secondo il credo di Branchala, la vera armonia è nascosta nella sinfonia della vita e della natura.

I sacerdoti di Branchala sono abili musicisti, molti dei quali si guadagnano da vivere come bardi e intrattenitori, diffondendo il messaggio del loro dio attraverso canti, poemi e storie. Anche se sembrano in apparenza solitari, i sacerdoti di Branchala mantengono uno stretto contatto fra loro, passandosi informazioni l'un l'altro attraverso la loro arte. Grazie al loro continuo spostarsi, i sacerdoti di Branchala si tengono ben informati su tutti gli eventi del mondo. Conoscono sempre ciò che si dice in giro e le ultime notizie.

Tutti i sacerdoti di Branchala sono girovaghi, dal momento che la loro fede gli impone di esplorare la vastità del mondo e di portare arte e bellezza a tutti coloro che incontrano sul loro cammino. Anche se i sacerdoti di Mishakal non conoscono rivali nel curare le ferite del corpo e dello spirito, i sacerdoti di Branchala eccellono nel guarire le ferite del cuore. Usano la loro musica per lenire la sofferenza e il dolore. Le loro storie pos-

sono suscitare forti emozioni, infondendo nel cuore di chi le ascolta tutta la bellezza e la potenza della natura e della vita.

Dal momento che Branchala è un dio errante, incoraggia anche i suoi seguaci a condurre una vita nomade, e non ha mai visto il bisogno di erigere un tempio in suo onore. Preferisce che siano eretti semplici santuari nelle foreste, dove gli individui possano recarsi per meditare in pace, ascoltando la musica della natura e trovando ispirazione nel mondo circostante. Quando Branchala è tornato nel mondo, è rimasto sconvolto dalla scoperta di cosa era accaduto ai suoi figli prediletti, gli elfi e i kender, le cui terre erano state profanate e la cui bellezza naturale era stata devastata.

Branchala si è messo alla ricerca di coloro che vogliono riportare la bellezza nel mondo e che hanno il coraggio di affrontare i pericoli delle terre corrotte, specialmente quelle maledette dal tocco dei Signori Supremi dei Draghi. Ha chiesto ai suoi seguaci di avventurarsi in queste terre devastate e di provare a curare le ferite provocate dalla magia dei draghi. Là dove i sacerdoti di Branchala riescano a riportare la bellezza nella desolazione, hanno l'ordine di erigere santuari più simili a un tempio, affinché possano fungere da rifugi sicuri e di pace per coloro che attraversano quelle aree pericolose.

Dal momento che i sacerdoti di Branchala inneggiano spesso alla bellezza, al romanticismo e all'amore, vengono spesso scambiati per deboli e per codardi. In realtà, i sacerdoti di Branchala si avventurano spesso in situazioni pericolose e sanno come difendersi. Tutti i sacerdoti di Branchala sanno che non sempre la loro musica verrà accolta con calore, e che nulla è più imprevedibile dell'umore di una folla. Un saggio sacerdote terrà sempre le sue armi in condizioni ottimali quanto quelle del suo liuto. Alcuni sacerdoti hanno anche trovato un modo di usare i loro strumenti come armi, o di nascondere le loro armi all'interno dei loro strumenti.

Dal momento che Branchala viene spesso indicato come compagno di Habbakuk, i suoi sacerdoti lavorano spesso a fianco dei fedeli di Habbakuk, specialmente nelle terre selvagge, dove le due divinità protettrici della natura incoraggiano i mortali a rispettare la vita selvaggia. A differenza degli altri dei, Branchala non nutre ambizioni personali, ma vorrebbe incrementare il numero dei suoi seguaci per poter curare definitivamente le terribili ferite inferte alla terra e alle sue popolazioni.

Chemosh

Chemosh è il Signore della Morte, il Re dei Lich e il Maestro della Non Morte. È da Chemosh che Takhisis apprese il segreto della manipolazione delle anime dei morti, dal momento che Chemosh fu uno dei primi Dei dell'Oscurità a unirsi a lei nel corso dell'Era della Nascita delle Stelle. Ora rimpiange amaramente di averle rivelato questo segreto, dal momento che la dea lo usò anche contro di lui quando tradì tutti gli dei e rubò il mondo.

I sacerdoti di Chemosh solitamente conducono i loro terribili rituali in segreto, dal momento che i vivi e i non morti non possono "vivere" fianco a fianco. È possibile trovare i templi di Chemosh nelle cripte più antiche e dimenticate, in cui i seguaci cercano di raggiungere la "vera" immortalità a loro promessa dal dio oscuro. A causa della segretezza necessaria per le loro pratiche oscure e la repulsione che suscitano nei vivi, i sacerdoti di Chemosh tendono ad isolarsi e vengono visti raramente su Ansalon.

Chemosh ha esultato nel vedere la caduta della Regina delle Tenebre e del suo nemico, Paladine. Sa che ora si scatenerà una lotta di potere tra gli Dei dell'Oscurità per stabilire chi otterrà la supremazia sugli altri, e attende con gioia tale lotta, convinto che sarà lui ad emergerne vincitore. Per riuscirvi, tuttavia, deve accumulare chierici e seguaci, e deve farlo in fretta.

Molti dei suoi sacerdoti più potenti avevano già scelto la via della non morte, e così "sopravvissero" alla Guerra del Caos e alla Guerra delle Anime rimanendo nascosti nelle loro cripte. Anche se alcuni di loro vennero scoperti dall'Unico Dio e vennero arruolati a forza nella Guerra dell'Unico Dio, coloro che erano abbastanza potenti da sfuggire alla morsa dell'Unico Dio hanno accolto con entusiasmo il ritorno di Chemosh e sono pronti ad eseguire il suo volere. E così, a differenza degli altri dei, Chemosh ha scoperto al suo ritorno di godere di una base di potere già consolidata.

Cosa preveda di preciso il piano di Chemosh non è ancora chiaro, ma si vocifera che intenda volgere la sua attenzione dai "non morti" a ciò che i suoi seguaci chiamano "i non vivi". Nessuno sa cosa stia ad indicare questo termine strano e sinistro, e cosa abbia in serbo il Signore della Morte per il mondo.

Ciò che è certo è che Chemosh si sta adoperando per radunare più sacerdoti possibile, tra coloro che devono ancora ottenere "l'immortalità", e li sta inviando in ogni angolo di Ansalon ad annunciare che il Fiume delle Anime è stato irrimediabilmente corrotto, e che gli dei non sanno con certezza cosa accada a un'anima dopo la morte. Soltanto il dio della morte può comprendere fino in fondo la morte ed esercitare il suo potere su di essa. In altre parole, chi vuole vivere per sempre, che diventi un seguace di Chemosh.

I sacerdoti non morti di Chemosh hanno iniziato a radunarsi nei luoghi in rovina e desolati del mondo. Nessuno sa il motivo per cui tali raduni siano stati indetti, ma tutti nutrono oscure speranze e grandi ambizioni e attendono con impazienza di essere convocati a loro volta.

Chislev

Chislev, l'incarnazione della natura, è la dea che più di tutti è stata ferita dagli eventi che hanno sconvolto il mondo nel corso della Quinta Era. Anche se il Primo Cataclisma aveva seminato la distruzione e aveva cambiato la superficie del mondo, la distruzione, per quanto drastica, era stata naturale, e la natura aveva riparato in fretta i danni inferti. La magia perversa dei Signori Supremi dei Draghi, tuttavia, ha lasciato ferite profonde che potranno essere guarite solo tra molte generazioni… forse.

Capitolo Cinque

La maggior parte dei fedeli di Chislev è composta da druidi, individui che hanno voltato le spalle alla società al fine di abbracciare la natura. A causa della loro vita isolata e solitaria, alcuni druidi non sapevano nulla della Guerra del Caos, della venuta dell'Era dei Mortali e della Guerra delle Anime. Anche se avevano percepito l'assenza della dea, non si erano posti interrogativi al riguardo. La natura era comunque sempre al suo posto, e buona parte del loro lavoro procedeva senza interruzioni. I druidi sono lieti di sapere che la dea è tornata, ma continuano la loro opera come prima, senza fermarsi a interrogarsi sul come o sul perché.

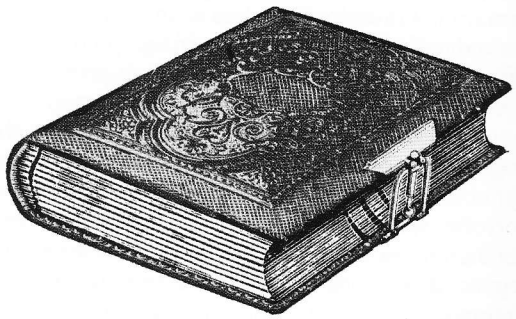
Chislev dispone anche di alcuni chierici, che per lo più esercitano la loro magia nelle comunità rurali, insegnando ai contadini a rispettare la natura mentre coltivano i loro campi e a combattere quelle malattie che minacciano le piante.

I seguaci di Chislev sono in pochi, dal momento che non molti individui sono pronti a rinunciare alle "comodità" della vita civilizzata per vivere immersi nella natura. Dal momento che in molti su Ansalon sono rimasti sconvolti e indignati dalla devastazione seminata dai draghi, Chislev spera che questa gente deciderà di fare qualcosa e di accrescere le fila dei suoi seguaci.

Chislev ha ordinato ai suoi seguaci di recarsi nelle terre di quei Signori Supremi dei Draghi che sono già stati distrutti, per cercare di porre riparo ai danni. Nelle terre dei due Signori Supremi dei Draghi rimasti, Gellidus e Onysablet, Chislev intende seguire un corso di azione più drastico. Sapendo che nemmeno i suoi druidi potrebbero fronteggiare i poteri di un Signore Supremo dei Draghi ancora in vita, ha iniziato a cercare individui coraggiosi e determinati che dimostrino anche amore e rispetto per la natura. Ricorrendo principalmente ai ranghi di coloro che dimostrano abilità come ranger, Chislev ha iniziato a mettere assieme una confraternita di druidi-guerrieri, destinati a infiltrarsi nei territori sconvolti dalla magia di Frost e Sable. Agendo sotto copertura, guariranno il paesaggio alterato magicamente. Chislev spera che questi druidi-guerrieri possano riconquistare la terra e ripristinare l'equilibrio della natura.

Chislev non dispone di templi veri e propri. È possibile trovare santuari in suo onore in tutte le terre selvagge, anche nelle regioni più remote e isolate. I suoi santuari a volte sono difficili da riconoscere, in quanto non sono contrassegnati con il suo simbolo. Non sono eretti da mani umane, ma sono semplici creazioni della natura: una colonna di roccia dalla forma di una mano, una sorgente d'acqua pura nel bel mezzo di una desolazione, una gigantesca sequoia toccata da innumerevoli fulmini. Spesso l'unico modo di capire se una di queste formazioni naturali è un santuario di Chislev è attraverso i piccoli doni lasciati dai fedeli nelle vicinanze per onorare la dea. La dea predilige quei doni che favoriscono anche la natura, come noci, semi, mele e bacche, che rimangono a disposizione dei viaggiatori, degli animali e degli uccelli affamati.

I fedeli di Chislev lavorano fianco a fianco con i sacerdoti di Habbakuk: lei è la dea della natura e delle terre selvagge e lui è il dio delle bestie e delle terre selvagge. I suoi seguaci tendono a scontrarsi con i seguaci di Zeboim, la dea del mare e delle tempeste, con i sacerdoti di Chemosh, il cui "dono" della non morte spezza il ciclo della vita, della morte e della rinascita, e con i seguaci di Morgion, il dio delle pestilenze, delle malattie e della putrefazione.



Gilean

Gilean, il Dio dell'Equilibrio, è tradizionalmente servito dagli Estetici della Grande Biblioteca di Palanthas, più che da sacerdoti veri e propri. Il dovere principale di Gilean è quello di assicurarsi che l'equilibrio tra il Bene e il Male sia preservato, e di compilare il Libro, la registrazione degli eventi ad ogni secondo che trascorre nel mondo.

Gilean è intervenuto spesso in passato per ripristinare l'equilibrio, e agisce attivamente anche nel presente. Ha visto l'equilibrio pendere dalla parte del bene durante il regno del Gran Sacerdote e fu determinante nello scagliare il Cataclisma su Krynn. Quando l'Equilibrio si spostò dalla parte del male, nel corso della Guerra delle Lance, Gilean guidò gli Dei dell'Equilibrio a schierarsi con gli Dei della Luce. Quando il Caos fece ritorno nel mondo, Gilean affermò che il controllo ferreo esercitato dagli Dei dell'Oscurità era preferibile al "male" peggiore. E gli Dei dell'Equilbrio si schierarono con gli Dei dell'Oscurità.

Quando gli dei scoprirono dove Takhisis aveva nascosto il mondo, gli dei erano pronti a punire Takhisis per le sue azioni, privandola della sua natura divina. Gilean affermò che, al fine di preservare l'equilibrio, anche Paladine doveva rinunciare alla sua natura divina, un sacrificio al quale il dio accettò spontaneamente di sottoporsi per il bene della sua gente.

Come gli altri dei, quando Gilean fece ritorno nel mondo scoprì che il mondo era cambiato. Astinus di Palanthas, il fondatore della Grande Biblioteca e, secondo alcuni, l'avatar di Gilean, era scomparso dalla Grande Biblioteca, portando tutti i volumi dell'*Iconochronos* con sé e lasciando gli Estetici a continuare la sua opera come meglio potevano sotto la guida del suo assistente, Bertrem. La morte di Bertrem lasciò un vuoto tra gli Estetici. Bertrem era rimasto incrollabilmente fedele a Gilean, anche dopo la scomparsa del dio.

Quando Bertrem morì, gli Estetici persero la fede nel dio e iniziarono anche a mettere in discussione lo scopo di registrare gli eventi di un mondo che sembrava destinato a scendere sempre di più nell'oscurità, anche a causa del fatto che rimanevano ben pochi Estetici in grado di scoprire cosa stava accadendo nel mondo.

Quando Gilean tornò, fu sorpreso di trovare i suoi seguaci in tali condizioni critiche, e rimasti indietro nel loro lavoro. Doveva trovare il modo di infondere nuova forza negli Estetici, rafforzando la loro fede e assicurandosi che continuassero a sostenere gli ideali di verità e conoscenza. E doveva anche trovare il modo di fornire loro le informazioni necessarie per registrare gli eventi dell'Era dei Mortali.

Quando gli spiriti delle anime di coloro che erano rimasti intrappolati nel mondo dall'Unico Dio vennero liberati dal ritorno degli dei e si prepararono a proseguire nel loro viaggio alla fase successiva dell'esistenza, Gilean chiamò a sé le anime degli Estetici e offrì loro una scelta. Potevano proseguire anche loro il viaggio verso la fase successiva dell'esistenza, oppure potevano rimanere su Krynn, usando la conoscenza degli eventi a cui avevano assistito o che avevano appreso dalle altre anime per completare le trascrizioni della Grande Biblioteca.

Lieti di poter essere di aiuto al loro dio, molte anime degli Estetici defunti scelsero di fare ritorno alla Grande Biblioteca. (Va specificato che Bertrem non era tra esse, e molti credono che l'Estetico abbia raggiunto Astinus, ovunque il grande cronachista ora si trovi). E così gli Estetici furono scioccati quando, un giorno, entrarono nella Biblioteca e la trovarono piena di fantasmi, ognuno dei quali portava con sé un volume dell'*Iconochronos* scomparso.

Gli spiriti degli Estetici sono collaboratori silenziosi e invisibili che contribuiscono a registrare la storia di Krynn. Non sono in grado di interagire con il mondo fisico, rimangono completamente concentrati ad osservare gli eventi più importanti per poi riferirli ai bibliotecari viventi della Grande Biblioteca di Palanthtas. A loro volta, gli Estetici viventi prestano giuramento di segretezza riguardo a questo accordo, e dal momento che sono gli unici in grado di vedere e sentire gli spiriti dei loro colleghi, ben pochi sarebbero comunque disposti a credere alle loro parole.

Se l'uso della magia rivela la presenza dello spirito di un Estetico, sarà comunque quasi impossibile ottenere qualsiasi tipo di informazione da esso. Il giuramento prestato a Gilean impedisce loro di interferire con gli eventi presenti, anche semplicemente riferendo informazioni. Se uno spirito si rende conto che la sua presenza sta alterando il corso degli eventi, si allontanerà immediatamente.

Gilean incoraggia i suoi seguaci spettrali a continuare le loro ricerche e le loro esplorazioni, inviandoli nel mondo per assistere agli eventi e imponendo loro di non schierarsi mai da nessuna parte e di non interferire. Chemosh osserva con bramosia questi fantasmi, ma tutti gli spiriti hanno sempre rifiutato ogni sua offerta di passare al suo servizio, essendo estremamente fedeli a Gilean, che ora è il dio più potente di tutto il pantheon.

I templi di Gilean sono biblioteche e altri ricettacoli di conoscenza e saggezza. Il più grande in assoluto è la Grande Biblioteca di Palanthas, dove è racchiusa la storia del mondo a partire dalla fondazione della grande città in poi, molti secoli fa, e dove, grazie all'aiuto dei ricercatori spettrali, il lavoro di registrazione prosegue.

Gli Estetici spettrali non sono gli unici a viaggiare nel mondo in cerca di conoscenze. Anche alcuni degli Estetici viventi di Gilean a volte si mettono in viaggio. Dal momento che non indossano particolari vesti o simboli che li indichino come seguaci di Gilean, le caratteristiche più evidenti degli Estetici sono la loro insaziabile curiosità, il loro continuo fare domande, la vasta mole di volumi con cui viaggiano (per loro più preziosi dei gioielli) e le loro dita sporche d'inchiostro.

Non è ancora chiaro chi assumerà il comando nella Grande Biblioteca. Le filosofie di Astinus e di Bertrem erano assai diverse, specialmente negli ultimi anni della vita di Bertrem. Il prossimo Maestro della Biblioteca potrebbe scegliere ancora un'altra filosofia, che magari riesca a conciliare le filosofie della Quinta Era con quelle di Gilean.

Habbakuk

Habbakuk, conosciuto come il Re Pescatore e la Fenice Azzurra, è il creatore di tutti gli animali che vivono sulla terra, che nuotano nei mari e che volano in cielo. I suoi seguaci abbracciano lo stile di vita del dio, a contatto con la natura selvaggia, e solitamente vivono nelle foreste o veleggiano sui mari. I seguaci più fedeli di Habbakuk sono i suoi druidi e i sacerdoti che diffondono presso i popoli di Ansalon i suoi dettami.

I druidi di Habbakuk si considerano i difensori della vita selvaggia, pronti a proteggere coloro che camminano a quattro zampe dalla minaccia costituita da coloro che camminano su due zampe. Mentre i sacerdoti Habbakuk diffondono la sua parola, i druidi vivono seguendo la presenza del dio nella natura. Come la loro divinità patrona, i druidi di Habbakuk possono diventare estremamente feroci quando si tratta di proteggere le loro creature.

Molti druidi sono ansiosi di entrare nei reami dei Signori Supremi dei Draghi, sia quelli morti che quelli ancora vivi, per offrire aiuto alla natura sconvolta di laggiù. Habbakuk raccomanda la pazienza, il che sembra in contraddizione con la natura irruenta del dio. Ma la pazienza di Habbakuk è quella del predatore che segue meticolosamente la sua preda, in attesa di un momento di debolezza per colpire. Ha inviato alcuni druidi in missione segreta nei reami di Sable e Frost, oltre che nelle terre dei Signori Supremi ormai scomparsi al fine di esplorare il territorio e formulare un piano di attacco.

I chierici di Habbakuk solitamente abitano in piccoli villaggi lungo le coste o in piccole comunità contadine. Presso i contadini, i sacerdoti si occupano degli animali, prestando aiuto per controllare le bestie selvagge che assalgono il bestiame e per sorvegliare il bestiame stesso.

Se necessario, i suoi sacerdoti fungono in misura minore anche da guaritori, ma solitamente lo fanno soltanto se non è presente un chierico di Mishakal. I sacerdoti di Habbakuk sono assai popolari presso i marinai, che chiedono al Re Pescatore di proteggerli dalla collera della Regina del Mare, Zeboim. I due sono nemici di vecchia data, poiché Zeboim afferma che tutto ciò che si trova nei mari appartiene a lei ed è suo esclusivo dominio, mentre Habbakuk reclama il dominio su tutti gli animali, sia sulla terra che nel mare.

Il dio Branchala è il fedele compagno di Habbakuk. I seguaci dei due dei vengono spesso visti collaborare, specialmente contro quelle ingiustizie che minacciano il mondo naturale.

Hiddukel

Hiddukel, il Mercante delle Anime, la Bilancia Infranta, è il dio dei traffici illeciti e degli affari clandestini. È adorato dai ladri e dai mercanti disonesti. Sono in pochi ad avvicinarsi ad Hiddukel volontariamente, poiché coloro che lo fanno difficilmente poi riescono a liberarsi dal patto stretto con il subdolo dio e ad andarsene.

I chierici di Hiddukel sono assai abili nell'inganno, nella manipolazione e nel doppio gioco. Spesso conducono una doppia vita e raramente rivelano apertamente le loro convinzioni religiose. Il dio conferisce loro doni in grado di eludere anche le migliori forme di individuazione magica. Gli adoratori di Hiddukel vengono spinti a corrompere gli innocenti, a sedurre i giusti spingendoli nella depravazione e ad accumulare ricchezza con ogni mezzo possibile, senza curarsi degli effetti sugli altri. I seguaci di Hiddukel sono trafficanti di schiavi, comprano e vendono al mercato nero, trafugano denaro dai loro datori di lavoro o conducono altri alla rovina per potersi meglio arricchire.

Dopo la scomparsa di Hiddukel, i suoi seguaci hanno continuato a svolgere le loro tipiche attività, dimostrando che la depravazione non scaturisce dal cuore di un dio. Al suo ritorno, Hiddukel ha trovato con piacere una nuova generazione di seguaci ad aspettarlo, pronti a vendere le loro anime in cambio di ricchezze e potere, e così il dio è riuscito a infoltire facilmente le fila dei suoi segaci, piazzandoli in posizioni strategiche all'interno di quasi ogni grande città di Ansalon.

Gli osservatori esterni spesso credono, sbagliando, che la chiesa di Hiddukel non disponga di una sua struttura, dal momento che nessun segno esterno del clericato è visibile. Tuttavia, i suoi seguaci hanno costruito una complicata rete gerarchica, ingannevolmente semplice. Il potere all'interno della chiesa viene acquisito attraverso il tradimento, l'inganno e il doppio gioco. Hiddukel ricompensa volentieri coloro che sono pronti a salire al potere sulla pelle degli altri.

I templi di Hiddukel solitamente sono nascosti. Possono essere situati negli scantinati, nelle fogne o nelle sale segrete di un castello e spesso sono protette da sicari, schiavi o guardiani magici. Molto spesso le guardie in questione vengono collocate nel tempio anche per proteggere un seguace di Hiddukel dagli attacchi alle spalle degli altri seguaci.

I templi dedicati al dio possono assumere molte forme. Possono essere camuffati da altre attività, in modo che dall'esterno non sia possibile capire che ci si trova in un tempio dedicato al dio dell'inganno e delle menzogne. Uno dei luoghi preferiti da Hiddukel per i suoi templi è all'interno o sotto un tempio consacrato a un altro dio, in quanto Hiddukel prova un piacere perverso nell'ingannare i suoi fratelli.

Kiri-Jolith

La Spada della Giustizia, figlio di Paladine e di Mishakal, è il fratello gemello di Habbakuk e una delle divinità patrone dei Cavalieri di Solamnia. Kiri-Jolith è il dio guerriero della giustizia, dell'onore, del coraggio e della guerra.

I seguaci più fedeli di Kiri-Jolith sono i Cavalieri della Spada. Seguono un codice di comportamento conosciuto come il Codice e la Misura e si sforzano di essere giusti e onorevoli in ogni loro azione. Imparano a dimostrare coraggio ed eroismo, abbracciando gli insegnamenti di Kiri-Jolith e continuando per tutta la vita a sostenere i suoi ideali.

I Cavalieri della Spada sono i custodi dei rituali e delle tradizioni degli dei. Rimasero fedeli a tali rituali anche nei giorni bui che seguirono il Cataclisma, rimanendo fedeli agli dei anche quando venivano perseguitati per questo. Quando gli dei fecero ritorno nei giorni della Guerra delle Lance, i Cavalieri della Spada, sempre allerta, furono subito pronti a tornare a impugnare le armi nel nome del loro patrono.

Nel corso della Guerra del Caos, molti Cavalieri della Spada combatterono a fianco del loro dio contro le forze del Caos. Convinti che il dio si fosse sacrificato per il bene dell'umanità, i Cavalieri continuarono ad onorare il dio anche in sua assenza. Anche se alcuni Cavalieri della Spada fecero ricorso al misticismo per compensare la perdita della magia divina, quasi tutti hanno di nuovo accolto volontariamente Kiri-Jolith nei loro cuori e hanno ricevuto la sua forza divina al ritorno del dio, sotto la tutela del Sommo Chierico, la guida spirituale dei Cavalieri Solamnici.

Anche se la Torre del Sommo Chierico è rimasta in rovina per buona parte della Quinta Era, i Cavalieri si stanno organizzando per riconquistarla e riportarla alla sua vecchia gloria.

Tra i fedeli di Kiri-Jolith sono inclusi anche quei sacerdoti che non sono membri del cavalierato, ma che uniscono comunque la forza spirituale alla bravura nell'uso delle armi. Seguono un'organizzazione di stampo militare e cercano di portare ordine nel caos e luce nell'oscurità.

Con la perdita di Paladine e dei suoi sacerdoti, Kiri-Jolith si è assunto il compito di sostenere gli ideali di suo padre. Ha chiamato a sé molti dei vecchi seguaci di Paladine e ha chiesto loro di unirsi alla sua causa. La scomparsa della Regina delle Tenebre non ha posto fine ai mali del mondo. Anzi, tutt'altro. I rimanenti Dei dell'Oscurità ora sono impegnati in una lotta serrata per prendere il suo posto e si fanno sempre più aggressivi e violenti.

I seguaci prediletti da Kiri-Jolith sono i Cavalieri di Solamnia, in quanto il dio crede che i

cavalieri dispongano della forza necessaria per sostenere gli ideali di suo padre e assicurarsi che il mondo sia al sicuro dall'oscurità. Ha fatto comunque molta attenzione a non trascurare nessuno di coloro che potrebbero essere arruolati al suo servizio. Il suo avatar può assumere la forma di un nobile guerriero di qualsiasi razza, pronto a proclamare gli ideali di onore e coraggio nella lotta contro il male. Inizia ad avere un grande seguito presso gli elfi, che dopo aver perso le loro terre native ora danno grande valore all'arte della guerra e parlano di combattere per riconquistare ciò che è loro o per costruirsi una nuova patria.

Kiri-Jolith dispone inoltre di un piccolo seguito tra i membri di una razza alquanto insolita: quella dei minotauri. Anche se Sargonnas è la divinità principale dei minotauri, alcune di quelle creature cornute non sono estranee agli ideali di onore e coraggio sul campo di battaglia, come predica Kiri-Jolith. I minotauri che seguono Kiri-Jolith lo vedono come un minotauro dalla testa di bisonte, e solitamente sono i più nobili e onorevoli della loro razza. Possono venire cacciati e perfino perseguitati dai loro simili per le loro convinzioni, e li attendono l'esilio dalle loro terre e la separazione dalle loro famiglie. Tali minotauri conducono una vita solitaria e difficile, poiché non vengono più accettati dalla loro razza e possono avere difficoltà anche ad essere accettati tra le fila dei seguaci di Kiri-Jolith delle altre razze, che guarderanno i minotauri con sospetto finché non si sarà dimostrato fedele ai precetti del dio.

Con la scomparsa della sua consorte Takhisis, Sargonnas si è mosso in fretta per reclamare il dominio sugli dei del male e la sua forza è tale che sono in pochi ad essersi opposti a lui. Kiri-Jolith osserva la sua potenza crescente con preoccupazione e il fatto che i minotauri stiano prendendo piede sul continente di Ansalon lo disturba.

Kiri-Jolith è addolorato dalla vista dei minotauri che si rafforzano nel male e ha incrementato il suo operato tra di essi, nella speranza di poterli condurre alla luce e via dall'oscurità. A tale scopo sta reclutando con grandi sforzi alcuni minotauri chierici che abbiano il coraggio di predicare il messaggio di Kiri-Jolith presso i propri simili. I primi tra questi sono i Kaziganthi. Guidati dal loro eroe Kaz, che combatté al fianco di Huma, questi minotauri lasciarono l'Impero corrotto dei Minotauri molti secoli fa. Hanno sempre onorato Kiri-Jolith piuttosto che Sargonnas, in quanto credono che soltanto Kiri-Jolith possa salvare la razza dei minotauri da una tragica caduta.

Majere

Majere, la Mantide della Rosa e il Maestro della Mente, è il dio della disciplina, della contemplazione e del combattimento senza armi. È una divinità introspettiva e non ha mai annoverato molti seguaci, poiché predica il raggiungimento dell'illuminazione spirituale attraverso la veglia costante, il sacrificio personale e la meditazione, precetti tutt'altro che facili da seguire. Tuttavia, coloro che scelgono di seguire il sentiero di Majere spesso scoprono che tale disciplina offre le sue ricompense.

I sacerdoti di Majere sono famosi per la loro aria di calma e di serenità, che riescono a mantenere anche nelle situazioni più pericolose e caotiche. Così come il loro dio è considerato il più saggio tra gli Dei della Luce, i sacerdoti di Majere vengono spesso consultati dai sacerdoti degli altri Ordini Sacri della Luce, grazie ai loro doni profetici e al loro grande senso intuitivo. Nel corso dell'Era della Disperazione, i seguaci di Majere rimasero nascosti nei loro monasteri isolati, contemplando i misteri dell'universo e addestrandosi nelle loro arti marziali. Riuscirono così a giungere in forze all'Era dei Mortali, in quanto da sempre Majere predica l'autosufficienza. I monaci hanno accettato la partenza del loro dio come una prova di fede e hanno mantenuto le loro tradizioni sacre come hanno sempre fatto nelle ere passate.

Majere predica due vie verso l'illuminazione. Esistono due sottili differenze tra i due sentieri, anche se entrambi vengono considerati ugualmente validi.

Il primo sentiero è focalizzato sulla spiritualità ed è quello seguito dai sacerdoti. I suoi chierici viaggiano per il mondo, cercando di diffondere un messaggio di purezza e di autodisciplina da applicare a tutte le cose. I sacerdoti di Majere di solito vengono accolti con gioia nei villaggi, in quanto il dio non consente loro di accettare pagamenti per i loro servizi, se non quello che è strettamente necessario per la loro sopravvivenza, come un pasto o un riparo per la notte. Ma i malvagi devono stare in guardia, in quanto ben poco sfugge allo sguardo vigile dei sacerdoti di Majere, e coloro che sono oppressi dal peccato spesso si sentono a disagio in presenza degli intransigenti sacerdoti di Majere.

L'altra via predicata da Majere è quella della spiritualità rivolta nel mondo interiore, la lotta che l'individuo conduce per ottenere l'equilibrio personale. Questo sentiero, seguito da molti monaci di Majere, richiede disciplina e dedizione estrema ed è un cammino di perfezionamento sia corporeo che spirituale. Questi monaci si addestrano nei monasteri più isolati, in attesa che i loro maestri li considerino pronti a iniziare il loro cammino personale. Quando questo momento arriva, vengono inviati a percorrere le vie del mondo a piedi, dal momento che Majere insegna che è impossibile comprendere il mondo senza vivere in esso.

Raramente può accadere che un monaco di Majere si unisca alle fila dei sacerdoti del dio, rinunciando a portare avanti la propria illuminazione personale pur di spingere gli altri a seguire la propria.

I templi di Majere sono i suoi monasteri, situati nelle regioni più isolate del mondo. Hanno un disegno e una funzionalità semplice e sono luoghi di pace e di meditazione, dove è possibile raggiungere l'illuminazione personale concentrandosi sul corpo, la mente, il cuore e l'anima.

Uno dei più grandi monasteri di Majere è situato sull'isola di Claren Elian. I monaci del monastero caddero preda delle lusinghe della Regina delle Tenebre nei primi decenni della Quinta Era e voltarono le spalle alle vie della luce per abbracciare il cammino dell'oscurità. Anche se nessuno sa dire come siano andate di preciso

le cose, molti credono che fu la loro bravura nella necromanzia ad essere di aiuto a Takhisis nell'intrappolare le anime dei morti. Si dice che tali monaci abbiano sfidato il volere di Majere al ritorno del dio e che ora siano considerati rinnegati e fuorilegge dai loro fratelli. Molti seguaci del dio richiedono se Majere consentirà a questi monaci di proseguire lungo il cammino che hanno scelto, o se proverà a riportarli alla luce tramite vie dirette o meno dirette.

Mishakal

Mishakal, la consorte di Paladine e la madre degli dei Kiri-Jolith, Habbakuk e Solinari, è la dea della guarigione. Nell'Era della Disperazione fu la profeta prescelta di Mishakal, Goldmoon, a consentire agli Dei della Luce di fare ritorno al mondo dei mortali, rivelando che gli dei non avevano mai abbandonato il mondo, ma stavano aspettando che la gente tornasse a loro. Anche dopo che il mondo venne rubato, Goldmoon rimase fedele ai dettami della sua dea, tramandando i suoi insegnamenti a coloro che studiavano il misticismo nella Cittadella della Luce.

I sacerdoti di Mishakal sono accolti con gioia quasi ovunque nel mondo, poiché le loro arti curative sono ineguagliate e il loro credo impone loro di curare chiunque ne abbia bisogno, indipendentemente dal cammino che seguono, sia che si tratti di quello della luce che di quello dell'oscurità.

Grazie agli insegnamenti di Goldmoon, molti di coloro che praticavano e insegnavano il misticismo nella Cittadella della Luce consideravano già Mishakal sacra e furono grati e lieti di accogliere di nuovo la Portatrice di Luce nel mondo. Molti di essi divennero i nuovi sacerdoti di Mishakal, facendo della Cittadella della Luce un nuovo tempio in onore di Mishakal, oltre che un luogo in cui i puri di cuore possano continuare a studiare il misticismo, in quanto i seguaci di Mishakal sono lieti di lavorare fianco a fianco di coloro che praticano il misticismo e viceversa: coloro che operano per il bene dell'umanità, una volta considerato tale obiettivo sacro, non vedono alcun contrasto o conflitto nelle reciproche convinzioni.

Con la scomparsa di Paladine nel Pantheon della Luce, Mishakal è indicata come la divinità a succedergli come guida, dal momento che è considerata la madre degli Dei della Luce. Un tempo si accontentava di lasciare a suo marito Paladine il ruolo di condottiero nell'eterna lotta contro l'oscurità, mentre i propri seguaci predicavano la pace e tentavano di curare le ferite provocate dal conflitto. Ora, tuttavia, Mishakal sente di dover accettare il fardello della lotta contro il male, pur condividendolo con suo figlio Kiri-Jolith. Sta ora arruolando sacerdoti guerrieri, in grado di portare la guarigione in una mano e la spada nell'altra. Tali sacerdoti tenteranno prima di applicare una soluzione pacifica a ogni conflitto, ma non avranno timore di combattere. Alcuni dei suoi primi seguaci si sono fatti avanti dalle fila dei Cavalieri di Solamnia, ma la dea accetta i fedeli, i puri di cuore, i forti e i coraggiosi appartenenti a qualsiasi razza.

Tra gli Dei dell'Oscurità ve ne sono due in particolare che vengono considerati i più grandi nemici di Mishakal: Chemosh, il Signore della Non Morte, e Morgion, il dio delle malattie e della pestilenza. La non morte è considerata una blasfemia dalla dea della guarigione, in quanto infrange il ciclo della vita, della morte e della rinascita. La malattia, la pestilenza e la putrefazione sono i nemici più grandi dei guaritori. Il dio Morgion prospera nel terrore e nel dolore provocato da queste afflizioni. I chierici di Mishakal danno la caccia ai due dei oscuri, cercando di estirparli come si estirpa il veleno da una ferita, ripulendo il mondo dalla loro putrida presenza.

Morgion

Morgion, il Vento Nero, il dio della pestilenza, delle malattie e della putrefazione, era un dio solitario, abituato a stare rinchiuso nella sua torre nell'Abisso a complottare in segreto mentre i suoi servi seminavano i germi della pestilenza e delle epidemie in tutto il mondo.

Nel corso dell'Era della Disperazione, sembrava pronto ad abbandonare il mondo assieme a tutti gli altri dei, ma in realtà aveva preparato i suoi seguaci a portare avanti i suoi piani in sua assenza, e così il mondo in quel periodo fu tormentato da un gran numero di epidemie e malattie.

Non intraprese alcuna azione nella battaglia contro il Caos, ma anzi prosperò nella morte e nella distruzione scatenate da quella guerra. Il furto del mondo da parte di Takhisis colse Morgion di sorpresa. Tutte le sue trame e i suoi complotti sembrarono essere destinati al nulla. Furente, nella sua Torre di Bronzo, Morgion giurò vendetta a Takhisis e trasse grande piacere dalla punizione che fu imposta alla dea.

Il tradimento di Takhisis ha lasciato il segno su Morgion, trasformandosi in una ferita aperta, una malattia che ha consumato la mente di Morgion stesso. Se la sua stessa Regina poteva tradirlo, altrettanto poteva fare qualsiasi altro dio. E così divenne paranoico, convinto che tutti gli altri dei stiano aspettando soltanto il loro turno per poter reclamare il mondo per sé. Morgion ha inviato allora i suoi seguaci presso tutte le terre di tutte le razze, seminando morte e malattie tra i minotauri come tra gli elfi, tra gli ogre come tra i kender. Nessuno su Krynn è al sicuro dai suoi malefici. Morgion non ha amici o alleati, solo nemici.

La maggior parte dei seguaci di Morgion è composta da schiavi, in quanto sono ben pochi coloro che sono disposti a seguire volontariamente il dio delle malattie. I suoi chierici sono portatori di malattie, pronti a diffondere il loro empio contagio quando fanno visita agli afflitti, promettendo loro che le sofferenze saranno alleviate se accetteranno di servire Morgion. Coloro che accettano scoprono che la malattia è ancora presente nel loro corpo e che sono in grado di trasmetterne il contagio, ma che i sintomi esterni scompaiono. Se il seguace tradisce il dio, gli effetti della malattia agiscono immediatamente, portando la vittima alla morte. In questo modo, Morgion si assicura la fedeltà di coloro che lo servono.

È possibile incontrare i seguaci di Morgion in tutto il mondo, pronti a diffondere la malattia in

fine di acquisire più seguaci. Una volta, un'intera sottorazza di nani cadde vittima di un'epidemia controllata da Morgion. Attualmente, il dio è quasi sicuramente impegnato a mettere in atto le sue vecchie strategie per rafforzare il suo Ordine Sacro. Si dice che mandi i suoi seguaci contaminati a infiltrare villaggi, città e paesi per diffondere le malattie da regno a regno e che poi si presenti alle vittime per offrire loro l'opportunità di unirsi alle sue luride fila. È possibile trovare dei piccoli culti dei seguaci di Morgion praticamente presso ogni cultura e in ogni angolo del mondo. Data la nuova paranoia che Morgion nutre nei confronti degli altri dei, è possibile che i suoi seguaci prendano di mira in modo specifico i sacerdoti degli altri dei, nella speranza di seminare la discordia tra i mortali e le divinità.

Reorx

Reorx, la Forgia su cui venne creato il mondo, colui che impugna il Martello della Creazione, è il dio preferito dai nani e dagli gnomi, che lo considerano il loro creatore (anche se la storia della loro creazione è drasticamente diversa a seconda della razza che la racconta). Anche i kender rendono omaggio a Reorx come loro creatore, sebbene il dio burbero lo consideri il più delle volte un onore alquanto dubbio e i nani neghino con vigore qualsiasi connessione al riguardo.

Dal momento che i nani e gli gnomi hanno un arco vitale assai lungo, molti dei chierici e dei seguaci di Reorx che avevano accolto con gioia il ritorno del dio nel corso della Guerra delle Lance erano ancora presenti per accogliere il dio anche al suo ritorno dopo la Guerra delle Anime. Il loro atteggiamento nei confronti di Reorx, tuttavia, è assai diverso.

Dopo la partenza del dio in seguito al Cataclisma, i nani e gli gnomi conservarono la fede in Reorx anche in sua assenza. I nani di tanto in tanto brontolavano dicendo che, dal momento che erano gli umani i colpevoli della scomparsa degli dei, Reorx non avrebbe dovuto punire anche loro per i peccati dell'umanità, ma accolsero con gioia il dio al suo ritorno. I kender, a dire la verità, non si erano mai accorti della sua assenza, ma furono lieti di poter festeggiare il suo ritorno.

La considerazione dei nani nei confronti del dio cambiò dopo la Guerra del Caos, quando giunse loro la notizia che Reorx li aveva di nuovo abbandonati. Per molti nani, questa fu l'ultima goccia, e voltarono le spalle al dio in preda alla collera.

Gli gnomi chiamarono a raccolta una commissione subito dopo il Cataclisma. Convinti che tale commissione sarebbe riuscita di nuovo a trovare il dio (avendo già avuto successo la prima volta), gli gnomi tornarono quasi subito alle loro faccende.

I kender videro la partenza di Reorx come l'opportunità per nuove avventure, e molti di essi partirono per mettersi alla ricerca di Reorx, il che li portò a fermare ogni nano che incontravano e a tempestarlo di domande personali per scoprire se si trattasse del dio errante oppure no. L'attacco a Kendermore pose fine a questa spensierata ricerca, così come pose fine a molte altre cose per l'allegro popolo dei kender. Quando Reorx è tornato ha trovato il Monte Nonimporta in subbuglio, Thorbardin dilaniata da una lotta per il potere e Goodlund una terra desolata disseminata di vulcani e picchi desolati. Il suo dolore più grande, inaspettatamente, è per i kender afflitti. Anche se in passato si lamentava in continuazione riguardo ai kender, ora si è accorto di avere nostalgia della loro allegria spensierata, della loro gioia innocente e della loro perenne curiosità e meraviglia.

Reorx deve far fronte a una lotta difficile ora che deve ripristinare la fede della sua gente negli dei e lenire il dolore da loro subito nella Quinta Era.

Fortunatamente, Reorx non ha alcuna ambizione riguardo alla guida e al dominio sugli altri dei, e può dedicarsi completamente a questa necessità più importante.

Sargonnas

Sargonnas, il Condor Sanguinario, Sargas, il Minotauro Nero, è il dio della vendetta, della conquista, della forza e dell'ira. Un tempo era il consorte della Regina delle Tenebre, ma rimase profondamente tradito da lei al momento del furto del mondo. La sua collera per il tradimento subito fece tremare i cieli.

Il rapporto tra i due era sempre stato estrema-

mente burrascoso, in quanto nessuno dei due si fidava dell'altro. Sargonnas era sempre stato geloso e invidioso del potere della Regina delle Tenebre. Takhisis, a sua volta, aveva sempre disprezzato la fedeltà di Sargonnas nei confronti della sua razza prescelta, i minotauri, e in quelle che considerava stupidi concetti come l'onore e il coraggio. Sargonnas non pianse per la perdita della sua regina, ma fu lui a fermare la mano di Valthonis, la forma mortale di Paladine, quando questi tentò di impedire a Mina di uccidere il principe elfico Silvanoshei, l'uccisore di Takhisis.

In questo modo, Sargonnas vendicò la morte della Regina delle Tenebre.

I minotauri non piansero e non maledissero l'assenza di Sargonnas, ma lo celebrarono anzi come un eroe, convinti che avesse sacrificato la sua vita nella battaglia contro il Caos. In assenza di Sargonnas, tuttavia, l'Impero dei Minotauri cadde rapidamente in declino, sprofondando nella corruzione e nella decadenza sotto la guida di un imperatore debole.

Takhisis aveva da sempre bramato la fedeltà del popolo dei minotauri, ammirandoli per la loro forza e la loro ferocia. Era irritata dalla loro decadenza, poiché aveva intenzione di usarli per soggiogare gli elfi. La Regina della Tenebre convinse una sacerdotessa dei minotauri di nome Nephera a fondare una nuova religione basata sugli spiriti dei morti. Grazie a questo nuovo, terribile potere, la sacerdotessa poté sostenere l'ascesa di un nuovo imperatore, suo marito Hotek.

La nuova religione consentì alla sacerdotessa di acquisire il controllo sui minotauri, usando gli spiriti dei defunti come spie e informatori e servendosene per eliminare le molte minacce che incombevano sul marito. La nazione dei minotauri poté costruire una potente flotta, addestrò i suoi soldati e attese il momento giusto per lasciare la loro isola natale e conquistare una base di appoggio sul continente di Ansalon.

Quando Sargonnas fece ritorno assieme agli altri dei, scoprì che i minotauri erano riusciti a conquistare Silvanesti. L'impero era unito sotto il comando di una guida autorevole e i minotauri erano più forti che mai.

Purtroppo, molti minotauri avevano voltato le spalle al loro vecchio dio.

Sargonnas ha grandi ambizioni personali, una delle quali è reclamare per sé la guida del Pantheon dell'Oscurità. Il suo più grande rivale in questo è Chemosh, il Dio della Non Morte. Sargonnas teme che qualsiasi religione che sia basata sui morti faccia prima o poi capo a Chemosh, e sebbene Sargonnas sia ben lieto di trarre vantaggio dalla base di potere che Takhisis aveva costruito per lui, ora è in cerca di un nuovo condottiero forte e capace, uno che sia in grado non solo di consolidare le conquiste dei minotauri, ma che riconduca il popolo all'adorazione della loro divinità patrona.

Anche se i minotauri sono il suo popolo preferito, Sargonnas sa che se vuole comandare sul Pantheon dell'Oscurità deve disporre di una forte presenza in ogni regione di Ansalon. Dopo la Guerra delle Anime, le ingiustizie abbondano, e sono molti coloro che vanno in cerca di vendetta. Sargonnas cerca di attirare a sé nuovi seguaci tra

coloro che desiderano la vendetta sui propri nemici, e ha trovato molti nuovi seguaci in un popolo quanto mai insolito: gli elfi.

Gli elfi provano una collera bruciante per la perdita delle loro antiche terre native, e alcuni di essi hanno preso ad adorare il Dio della Vendetta, fondando il culto del Condor Sanguinario, una banda di combattenti elfi scuri che ha l'obiettivo di rifondare una nazione elfica forte, quale che sia il costo da pagare e senza badare a chi si mette sulla loro strada.

Coloro che vanno in cerca di vendetta si recano spesso nei santuari di Sargonnas, nascosti in ogni angolo di Ansalon. Dovranno superare alcune prove che il dio impone per allontanare i deboli e gli inetti, ma coloro che riescono a superare gli ostacoli che compaiono sul loro cammino scopriranno che Sargonnas è disposto ad aiutarli, in cambio della loro adorazione.

Shinare

Shinare, la dea della ricchezza, del denaro e dell'industria, è anche conosciuta come il Maestro d'Argento tra i nani, in quanto a loro appare con aspetto maschile. È la patrona dei mercanti, dei venditori e dei mercenari, ma viene adorata anche dai ladri. Shinare dichiara di non gradire questi ultimi adoratori, ma così come una moneta, anche Shinare ha due facce. Un ladro che riesce a mettere a segno un bel colpo spesso dice "Shinare mi ha fatto l'occhiolino stanotte" oppure "Shinare mi ha protetto stanotte".

Da un lato, Shinare incoraggia i suoi chierici ad essere produttivi e industriosi e a lavorare per rendere la comunità prosperosa. I dettami di Shinare esigono l'onestà e la giustizia nel commercio. Coloro che stringono un patto devono onorarlo, altrimenti dovranno affrontare l'ira della dea. I chierici di Shinare sono i benvenuti nelle città, nei paesi e nei villaggi, dove fungono da cambiavalute, mediatori pronti a risolvere le dispute tra i mercanti e ad assistere le autorità sociali nel catturare i truffatori, i disonesti e gli affaristi senza scrupoli che si approfittano degli innocenti.

D'altro canto, alcuni dei seguaci e dei chierici di Shinare possono rimanere eccessivamente affascinati dal profitto e dare troppa enfasi alle compravendite e troppo poca alle forme di ricchezza meno materiali, come l'amore, la compassione e la pietà. Shinare annovera la gente più disparata tra i suoi seguaci, dagli avari che si aggrappano a ogni moneta d'argento a coloro che ammassano vere e proprie fortune per poi donarle in beneficenza.

I sostenitori più accaniti di Shinare sono i nani. A loro appare in forma maschile, nell'aspetto di uno scaltro mercante nanico, il Maestro d'Argento, che è secondo solo a Reorx nelle credenze religiose naniche. I nani che adorano Shinare come patrona della ricchezza e dell'industria si sforzano di aderire ai dettami impartiti dal Maestro d'Argento ed è per questo che molti nani, pur conoscendo bene il valore di ciò che vendono, tendono ad essere giusti e onesti nei loro affari con i clienti.

I seguaci di Hiddukel, il dio senza scrupoli, sono i nemici giurati dei chierici di Shinare. I suoi chierici non combattono impugnando le armi, bensì conducono una lotta di volontà e di astuzia, cercando di condurre il mercante disonesto o lo spacciatore di beni illegali alla rovina economica. Ai seguaci di Shinare non è consentito di indulgere in traffici economici con il nemico, e devono ricorrere a tattiche intelligenti e ingegnose per sconfiggere i loro nemici. I seguaci di Shinare sanno bene che la sfiducia di un mercante può presto trasformarsi nella sfiducia di tutti, e che la loro stessa sopravvivenza può dipendere dalla loro reputazione onesta.

Il ritorno di Shinare è stato fonte di esultanza per molti mercanti, e di disperazione per molti altri. I chierici di Shinare hanno un occhio particolarmente acuto per individuare i problemi di contabilità e non esitano a chiamare le guardie se trovano qualche irregolarità.

Sirrion

Sirrion, la Fiamma Fluente, è il dio del fuoco, della passione e della creatività. È la fonte della scintilla della creatività, delle fiamme nei cieli e dei fuochi che portano il cambiamento nel mondo.

I seguaci di Sirrion sono artisti, poeti, amanti e sognatori, oltre che coloro che devono affrontare il fuoco regolarmente, come ad esempio i vigili del fuoco. Molti dei seguaci di Sirrion tendono ad essere passionali e mutevoli come la loro divinità, famosa per il suo comportamento volubile e per la sua natura focosa.

Nelle ere passate, Sirrion non aveva mai cercato attivamente di attirare seguaci. Coloro che lo adoravano giungevano a lui spontaneamente, trovando la sua fiamma nei loro stessi cuori, e non in qualche santuario sperduto nelle terre selvagge. Un giovane che perdeva tempo a fantasticare quando invece avrebbe dovuto studiare veniva definito "stretto tra le braccia di Sirrion". Gli amanti spesso offrivano delle rose a Sirrion, e la sua benedizione veniva spesso invocata ai matrimoni.

Tuttavia, Sirrion è anche il dio delle passioni più oscure, e gli amanti gelosi si rivolgevano spesso a lui per aiuto, specialmente coloro che avevano commesso atti terribili in nome della passione. Al suo ritorno, Sirrion è rimasto rattristato dalla scoperta della devastazione, della guerra e delle razzie perpetrate dai Signori Supremi dei Draghi, e dalla perdita della fede e delle speranze che aveva soffocato così tante scintille creative nei cuori della gente di Ansalon. Sirrion ha capito che il tempo della pigrizia è giunto al termine. Ha iniziato a reclutare attivamente i suoi chierici tra coloro che dimostrano un talento per l'arte, coloro che vengono attirati dalla forza purificatrice delle fiamme e coloro la cui natura passionale spinge a seguire con facilità i suoi insegnamenti.

I bardi e gli artigiani, che capiscono che il fuoco è una parte necessaria del ciclo della vita, della morte e della rinascita in natura, hanno rinfoltito le fila del chiericato di Sirrion. Sirrion è anche in cerca di attori e intrattenitori in grado di portare gioia e speranza nei cuori dei disperati.

Si preoccupa in modo particolare degli innamorati, in quanto essi sono la speranza futura del mondo.

La compagna di Sirrion è Shinare, la dea dell'industria e della ricchezza. I due vengono visti come una coppia improbabile, ma lavorano bene assieme, sebbene il loro rapporto sia spesso burrascoso. I seguaci di Sirrion e quelli della dea del commercio condividono lo stesso animo focoso. È possibile incontrarne di impegnati a lottare l'uno contro l'altro o l'uno di fianco all'altro con la stessa frequenza. Un bravo affarista sa che una vita di profitti ha ben poco significato se non è condita con un po' di fuoco e di passione, mentre il poeta sa che se si concede integralmente alla fiamma, potrebbe venirne consumato.

Dal momento che entrambi gli dei sono attualmente impegnati in una crociata per riconquistare i propri seguaci, per trovarne di nuovi e per rifondare le loro chiese, al momento lavorano fianco a fianco. Ora è assai frequente trovare i seguaci di Sirrion e di Shinare intenti a collaborare, gli uni pronti a riscaldare i cuori con la loro fiamma e gli altri impegnati ad applicare le loro conoscenze pratiche per guadagnare il denaro necessario a mantenere il corpo.

Sirrion lavora bene anche con il dio delle forge, Reorx, dal momento che entrambi amano il potere del fuoco di provocare grandi cambiamenti. Fu Sirrion a portare le fiamme nel mondo, e con l'aiuto di Reorx e Shinare, tutti e tre inventarono la lavorazione dei metalli e la fusione, insegnando ai nani e alle altre razze come usare le fiamme per fondere i metalli in forme pratiche e gradevoli.

I nemici di Sirrion sono i seguaci di Sargonnas. Sargonnas è il dio degli incendi, dei vulcani e della distruzione. Quando i seguaci delle due divinità si scontrano in battaglia, l'ambiente circostante può venirne devastato, man mano che le due forze si contendono la supremazia sul potere del fuoco.

I templi e le chiese di Shinare possono essere identificati dalla presenza di una fiamma sempre accesa, che funge da punto di contatto tra i mortali e il dio della fiamma. Solitamente i templi in questione sono ricchi di opere d'arte, libri di poesie e altre scritture in grado di suscitare forti emozioni.

Zeboim

Zeboim, il Mare Tempestoso, la Grande Testuggine Dragona la cui furia provoca le tempeste nei cieli e le onde burrascose sui mari, è la dea dei mari, delle tempeste e dell'invidia. La Regina del Mare è famosa per essere la più irruenta e volubile degli dei; il suo umore selvaggio può portare la distruzione un giorno e far risplendere il sole il giorno successivo.

La Regina del Mare è più temuta che adorata, ed estende il suo dominio su buona parte del mondo, dal momento che i mari ricoprono una superficie del mondo superiore a quella di tutti i continenti messi assieme. Tuttavia, i suoi seguaci non sono poi così numerosi. Coloro che vivono nell'entroterra e che non hanno a che fare con il mare pensano a lei raramente, almeno fino al giorno in cui si trovano a dover attraversare il suo dominio.

Tutte le creature malvagie del mare adorano Zeboim. Ma una particolarità di questa dea sta nel fatto che i suoi favori vengono richiesti anche da molti marinai e viaggiatori allineati con la Luce, dal momento che sanno che viaggiare in mare significa affidare le proprie vite nelle mani della dea del mare, e che la sua benedizione è sempre un bene prezioso per coloro che desiderano fare un viaggio in mare.

Che la dea poi conceda effettivamente tale benedizione, è tutt'altra faccenda. Quelle offerte che possono risultarle gradite in un dato giorno potrebbero offenderla profondamente il giorno successivo. Può decidere di affrontare una nave carica di centinaia di passeggeri per un capriccio e sforzarsi accanitamente per salvare la vita di un marinaio su una zattera in mezzo all'oceano.

Prima della Guerra del Caos, Zeboim esercitava ben poco potere su gran parte del mondo. Non voleva sprecarsi ad occuparsi di quei mortali che non avevano nulla a che fare con lei o con i mari. Poi la dea capricciosa si innamorò di un umano, Lord Ariakas, il prescelto di sua madre, la Regina Takhisis, e il condottiero supremo degli eserciti oscuri nel corso della Guerra delle Lance.

Zeboim diede alla luce un figlio che divenne la pupilla del suo occhio. Verso tutto il resto del mondo rimaneva volubile, ma amava ed era intensamente fedele a suo figlio. Quando egli propose la creazione dei Cavalieri di Takhisis da contrapporre ai Cavalieri di Solamnia, Zeboim convinse sua madre, la Regina delle Tenebre, ad ascoltare il piano di Ariakan.

Zeboim credeva che Takhisis sarebbe stata fedele a suo figlio così come lei lo era nei confronti della Regina delle Tenebre. Le illusioni di Zeboim vennero infrante quando suo figlio rimase ucciso in battaglia. Takhisis al momento era occupata a mettere in atto il suo piano di rubare il mondo e non prestava attenzione alle preghiere dei suoi fedeli.

Incolpando Takhisis della morte di suo figlio, la Regina del Mare portò via il suo cadavere giurando vendetta nei confronti della madre. Il furto del mondo da parte della Regina delle Tenebre non fece che intensificare l'odio di Zeboim, alimentando una sete di vendetta che venne estinta soltanto quando la Regina delle Tenebre cadde per mano del principe elfico Silvanoshei.

Zeboim fu talmente grata all'elfo che, laddove in passato gli elfi correvano grossi rischi ogni volta che si avventuravano in mare, ora ogni elfo che si mette in mare incontra acque calme e brezze gentili.

Zeboim ha sempre avuto un rapporto difficile con suo padre, Sargonnas. Zeboim ama i minotauri, che dimostrano grande rispetto per il mare fin dalla nascita e che non mancano mai di rispetto nei confronti della dea del mare. Ma Zeboim non dimentica mai che viene solo seconda nel cuore dei minotauri, e che la loro vera fedeltà è rivolta a suo padre, e ciò la rende livida di gelosia.

Intuendo il bisogno di riaffermare la sua presenza su Krynn, Zeboim ha deciso per il momento di stringere alleanza con il padre che non ama. Sargonnas è lieto di ricevere il suo aiuto, proprio

ora che le navi dei minotauri veleggiano oltre i mari in cerca di nuove conquiste. Ma il potente dio non si fida di sua figlia e a tratti la teme. Il suo umore è volubile e violento e la sua fedeltà può mutare da un momento all'altro, il che non la rende la più affidabile degli alleati. Tuttavia, dal momento che ha bisogno del suo aiuto, Sargonnas fa tutto il possibile per placarla. I chierici di Zeboim e quelli di Sargonnas lavorano spesso assieme, anche se ognuno tiene d'occhio attentamente l'altro.

Il più grande nemico di Zeboim è Habbakuk, che esercita il suo dominio su tutte le creature degli abissi; la dea crede che tutti coloro che vivono in mare dovrebbero adorare lei. Ma perfino in questa battaglia si trova ai ferri corti con se stessa: desidera la fedeltà e il sostegno di tutti coloro che vivono in mare o nei pressi del mare, ma non sa controllare la sua collera nei loro confronti quando le disobbediscono, e spesso finisce per attaccare coloro che sta cercando di sedurre.

Zivilyn

Zivilyn, l'Albero della Vita, il dio della saggezza, delle profezie e della preveggenza, venne comunque colto alla sprovvista quando la Regina delle Tenebre rubò Krynn. Il mondo, occultato ai suoi occhi inquisitori, fluttuava nelle profondità del Mare Etereo, lasciando solo un vuoto doloroso nel punto dell'universo dove era situato in precedenza. Zivilyn si biasima per non essere riuscito a prevedere il piano della Regina delle Tenebre e per non essere riuscito a trovare il mondo dopo che il furto venne scoperto.

Nel corso degli anni, Zivilyn ha avuto come seguaci mediatori, profeti, filosofi e diplomatici, in quanto i suoi precetti insegnano l'uso della saggezza, della compassione e della comprensione nei rapporti con gli altri. Zivilyn è una divinità calma e razionale e funge da consigliere per Gilean, spesso stemperando la fredda logica di Gilean con maggior comprensione e compassione.

I chierici di Zivilyn, conosciuti come i Veggenti, viaggiano per il continente per diffondere la loro saggezza in tutto il mondo. I Veggenti cercano di stimolare la comprensione negli altri, invece di impartirla. Possiedono la capacità di vedere ciò che spesso viene trascurato e riescono a trovare con facilità modi ai quali nessuno aveva pensato per mettere d'accordo due parti in contrasto.

Anche se Zivilyn si oppone al male distruttivo propugnato dagli Dei dell'Oscurità, spesso si oppone con altrettanta fermezza alla rigidità intransigente degli Dei della Luce. I chierici di Zivilyn sanno che è facile rimanere accecati dalla luce quanto dall'oscurità, perciò non agiscono quasi mai in diretta opposizione agli altri dei; per lo stesso motivo, è raro che gli altri dei interferiscano negli affari dei fedeli di Zivilyn. Non è raro che i chierici di Zivilyn vengano chiamati a risolvere dispute tra due ordini clericali diversi. In molti villaggi, i Veggenti sono mediatori più apprezzati dei sacerdoti di Mishakal, in quanto riescono a veder meglio ciò che altri potrebbero ignorare o fraintendere.

Poiché Zivilyn afferma che la saggezza spesso procede di pari passo con l'età, molti di coloro che il dio ha avvicinato nel corso della Quinta Era sono gli anziani, gente che è vissuta a sufficienza da assistere ai cambiamenti a cui è stato sottoposto il mondo dalla Guerra del Caos ad oggi. E così Zivilyn ha acquisito la più profonda comprensione dei cambiamenti che hanno sconvolto Ansalon, una comprensione che gli è stata tramandata dai suoi seguaci e che il dio ha a sua volta restituito loro incrementata. Man mano che i Veggenti continuano a viaggiare per Ansalon, la comprensione di Zivilyn degli eventi della Quinta Era continua a crescere, e Zivilyn spera di poter trasmettere questa comprensione anche agli altri dei.

Dei della Magia

Solinari, l'Occhio Bianco, Lunitari l'Occhio Rosso e Nuitari, l'Occhio Oscuro, sono conosciuti come gli Dei della Magia. Ognuno è il figlio dei tre dei fratelli, Paladine, Takhisis e Gilean. I tre Dei della Magia non hanno né chierici né sacerdoti, e nemmeno desiderano averne. I loro adoratori sono i maghi che seguono i precetti degli Ordini dell'Alta Stregoneria, fondati dai tre dei nel corso dell'Era dei Sogni per poter impartire l'Equilibrio alle energie caotiche della stregoneria.

Nel corso dell'Era dei Sogni, gli Dei della Magia decisero di separarsi dagli altri dei. Presero questa scelta in quanto la loro unica preoccupazione era nei confronti della magia e di coloro che praticavano le arti arcane. La loro devozione alla magia arcana impedisce loro di conferire qualsiasi forma di magia divina o di rispondere alle preghiere dei loro seguaci. Credono che soltanto attraverso le rigorose e impegnative arti dell'Alta Stregoneria sia possibile manipolare la magia arcana in modo responsabile. Credono che la stregoneria selvaggia sia frutto dell'influenza del Caos nel mondo, e che il suo uso sregolato provocherà distruzione su scala colossale, come già è accaduto una volta nel passato di Krynn.

Solinari

Solinari, il figlio di Paladine e di Mishakal, è il dio patrono di coloro che scelgono le Vesti Bianche del bene una volta superata la Prova ed entrati a far parte dell'Ordine dell'Alta Stregoneria. Dal momento che Solinari è un dio della sapienza, coloro che scelgono le Vesti Bianche scelgono di cercare la verità, usando la loro magia per difendere gli innocenti e far valere la giustizia. Anche se i maghi vengono sempre visti in modo sospetto da coloro che non capiscono, e quindi temono la loro arte, le Vesti Bianche vengono considerate con meno sfiducia rispetto alle altre, dal momento che hanno scelto il sentiero della luce.

Lunitari

Lunitari è la figlia di Gilean, e come tale, la dea dei maghi delle Vesti Rosse rappresenta la neutralità e l'equilibrio. I suoi maghi, i maghi delle Vesti Rosse, cercano di portare l'equilibrio tra la giustizia delle Vesti Bianche e le ambizioni delle Vesti Nere. Le Vesti Rosse sono spesso malviste dal

resto della gente, anche dalle Vesti Bianche e dalle Vesti Nere, che li considerano incapaci di prendere una decisione. Alle Vesti Rosse, il più delle volte questo non importa, e continuano il loro cammino indifferenti. Lunitari è la dea delle illusioni, dei sogni e dell'immaginazione.

Nuitari

Il dio Nuitari, figlio di Takhisis, è il patrono dei maghi delle Vesti Nere. È il dio del potere, della magia proibita e dei segreti oscuri. Molti vengono attirati dal suo ordine spinti da una insaziabile sete di potere, che spesso però finisce per consumare completamente il mago. Nessuno si fida delle Vesti Nere, nemmeno le altre creature malvagie, perché un mago delle Vesti Nere è disposto a tutto pur di soddisfare la propria ambizione.

I fulcri del potere terrestre degli Ordini dell'Alta Stregoneria sono sempre stati le Torri. Un tempo esistevano cinque Torri dell'Alta Stregoneria, ma ora ne rimangono soltanto due, e l'ubicazione di una delle due è un mistero. Tre Torri vennero distrutte prima del Cataclisma, quando la collera del Gran Sacerdote si rivolse verso coloro che praticavano le arti arcane.

La Torre di Palanthas venne abbandonata all'incirca nella stessa epoca, quando la maledizione in punto di morte di una Veste Nera la rese inabitabile fino al ritorno del Maestro del Passato e del Presente.

Gli Ordini si sono ritirati nella Torre di Wayreth e hanno fatto di quella dimora il loro centro di potere. La Torre maledetta di Palanthas venne alla fine reclamata da Raistlin Majere, che dimostrò di essere il Maestro del Passato e del Presente. Dopo la sua scomparsa, la Torre di Palanthas divenne la dimora di Dalamar lo Scuro. Nel corso della Quinta Era, la Torre di Palanthas scomparve, si credeva che fosse andata distrutta. In realtà la Torre era stata spostata da Dalamar lo Scuro, al fine di metterla in salvo dal Signore Supremo dei Draghi Khellendros. Dalamar trasportò la Torre a Nightlund, dove sarebbe stata protetta dai morti viventi di quella terra maledetta.

La Torre di Wayreth, l'ultimo bastione degli Ordini, venne chiusa per ordine dell'Ultimo Conclave, che credeva che gli Dei della Magia non sarebbero mai tornati, e che l'Alta Stregoneria fosse scomparsa per sempre. Il drago Beryl cercò a lungo quella torre, come anche i maghi delle Vesti Grigie, fedeli a Takhisis. Il Maestro della Torre e la foresta incantata di Wayreth impedirono che la Torre venisse scoperta.

Quando gli Dei della Magia tornarono, scoprirono che Dalamar aveva rinnegato la fedeltà agli Ordini, tradendo i loro principi allo scopo di poter tornare in vita. Come punizione, proibirono a Dalamar di poter fare mai ritorno alla Torre di Nightlund. Dalamar avrebbe potuto essere punito assai più gravemente, anche con la stessa vita, ma da sempre egli era il preferito del dio Nuitari, che intercesse per lui davanti alla sorella e al fratello. I tre gli diedero l'ordine di rifondare gli Ordini dell'Alta Stregoneria e di riaprire la Torre di Wayreth.

Dalamar ha preso a viaggiare per tutte le terre di Ansalon, indagando sulle attuali condizioni della magia e studiando la magia degli stregoni per meglio capire come convertirli o come affrontarli. È stato visto in compagnia di Jenna delle Vesti Rosse, ma i due tengono i loro piani ben segreti, e nessuno sa cosa stiano progettando. La loro missione principale al momento sembra essere la ricerca di qualcuno che si assuma la guida delle Vesti Bianche, dal momento che Palin Majere sembra rimanere saldo nella sua decisione di non voler mai più usare la magia.

Il rapporto che lega i tre Dei della Magia l'uno all'altro è più forte di ogni allineamento e ogni pantheon. Dopo essersi allontanati dalle fila degli altri dei nel corso dell'Era dei Sogni, continuano ad agire separatamente dagli altri dei, serrando ulteriormente i ranghi nei confronti dei loro genitori nell'Era dei Mortali. Si può dire che i tre Dei della Magia formino un loro pantheon personale, il Pantheon della Magia. Il legame che tiene assieme i tre cugini è inscindibile, poiché nonostante possano esserci attriti e rivalità tra loro, sono sempre pronti a fare fronte comune quando una qualsiasi forza minaccia uno di loro o la magia a cui si sono dedicati. Si dice che quando i tre compaiono assieme parlino all'unisono, spesso completando le frasi l'uno dell'altro, come se fossero una stessa entità in tre manifestazioni diverse.

Paladine, il dio errante

Quando gli dei si riunirono per decidere quale punizione infliggere a Takhisis per il suo tradimento, tutti sapevano quale doveva essere la punizione: doveva essere cacciata dai cieli. Ma per poter mettere in atto tale punizione, uno degli Dei della Luce doveva volontariamente sacrificare la propria natura divina per poter mantenere l'equilibrio. Paladine, il pari di Takhisis nei Cieli, mosso dall'amore per il mondo, acconsentì a sottostare al sacrificio e rinunciò alla propria immortalità per far sì che Takhisis potesse essere allontanata dai Cieli.

Assumendo la forma di un membro del suo popolo eletto, il dio Paladine divenne Valthonis, un elfo. Dal momento che il suo corpo è quello di un giovane elfo e che veste come un normale viaggiatore, in apparenza nessun segno lascia trasparire che sia qualcosa di diverso da un normale viaggiatore. Coloro che lo fissano negli occhi, tuttavia, possono cogliere una traccia della sua vera identità, in quanto nei suoi occhi brillano saggezza e conoscenza ben superiori ai suoi anni.

Valthonis vivrà per l'arco vitale concesso ai normali mortali. Affronterà gli stessi pericoli, le stesse gioie e le stesse ricompense. Alla fine morirà di vecchiaia, o verrà ucciso in combattimento, o cadrà vittima di una malattia o di un incidente come qualsiasi altro mortale.

Si ritroverà anche impotente di fronte ad alcuni eventi, proprio come accade a tutti i mortali. Non fu in grado di fermare il colpo che trafisse la Regina delle Tenebre, e non poté nemmeno salvare Silvanoshei dalla morte. Valthonis udì anche la maledizione finale della Regina delle Tenebre, e cioè che avrebbe conosciuto anche i dolori della mortalità, com'era successo a lei, seppure per breve tempo.

E così Mina consentì a Valthonis di vivere, invece di reclamare la sua vita con un semplice atto di vendetta. Forse spera che Valthonis viva a lungo, per poter vedere la sua vendetta, una vendetta che intende infliggere su tutto il popolo elfico. Così come gli elfi ora sono stati esiliati dalle loro terre, Valthonis è stato esiliato dai reami immortali. Ora vaga per il continente, senza mai fermarsi a lungo in un posto e senza permettersi di affezionarsi troppo a nessuno, in quanto Valthonis sa bene che in molti su Krynn vorrebbero usarlo, o usare il potere che sono convinti che egli detenga, per i propri fini.

Nel momento in cui divenne un mortale, Valthonis sentì che tutta la conoscenza che un tempo deteneva iniziava a sparire. Si recò alla Grande Biblioteca di Palanthas al fine di mettere per iscritto ciò che sapeva di cosa era successo al mondo. Quando ebbe finito di scrivere le sue memorie, Valthonis tornò a vagare per le terre a piedi, esplorando il mondo e osservando di persona tutti i cambiamenti avvenuti nella Quinta Era, nonché per portare aiuto e soccorso alla gente, laddove gli è possibile.

Valthonis ha iniziato a radunare attorno a sé una minuscola banda di fedelissimi. Non lo adorano (Valthonis impedisce a chiunque di adorarlo) e gli dei non consentono che un Dio Caduto venga adorato, ma fungono da suoi protettori. Valthonis era un tempo un dio, ma non ha alcun potere, se non il suo smisurato amore per l'umanità. Dispone ancora di innumerevoli conoscenze e di una capacità incredibile di comprensione delle motivazioni altrui. È in grado di ispirare una forte fedeltà negli altri, ma non ha alcun desiderio di essere nulla di più di ciò che appare, un semplice viaggiatore elfico.

Tuttavia, Valthonis ha scoperto anche di non riuscire a stare con le mani in mano di fronte alle ingiustizie del mondo. Anche se non interferisce direttamente con l'operato degli altri dei, assieme alla sua piccola banda, chiamata i Fedeli, ha già agito più volte per raddrizzare varie ingiustizie, sempre sparendo subito dopo, rifiutando ogni tipo di ricompensa e spesso allontanandosi prima di poter essere ringraziato.

Takhisis, la Regina Caduta

Takhisis, la Regina delle Tenebre, il Drago di Tutti i Colori e di Nessuno, la sovrana del Pantheon dell'Oscurità, è morta. Venne resa mortale come punizione impartita dal giudizio degli altri dei e fu colpita da una *dragonlance* frantumata lanciata da Silvanoshei, un elfo che agiva per amore.

Silvanoshei venne a sua volta abbattuto da colei che amava, la prescelta della Regina delle Tenebre, la sacerdotessa Mina.

Mina fu vista per l'ultima volta con il corpo della sua dea tra le braccia. In apparenza sembra svanita dalla faccia di Krynn, accompagnata soltanto dal minotauro Galdar, che si considera il suo guardiano. Dove Mina abbia sepolto il corpo della Regina Caduta, nessuno può dirlo. Anche gli dei hanno distolto lo sguardo, in segno di rispetto finale per la dea defunta. Usando la loro potenza combinata, celano la sua tomba agli occhi di coloro che vorrebbero trovarla. Sono in molti a cercarla, ma nessuno potrà oltrepassare il terribile velo che la copre, perché nessun dio lo solleverà.

Numerose voci riguardo a Mina e alla sua ubicazione si sono propagate in tutto Ansalon come le fiamme di un incendio. Sono sorti dei culti, spesso da un giorno

all'altro, fondati da coloro che credono che il ritorno della Regina delle Tenebre sia imminente. Molti credevano che Mina si sarebbe fatta avanti per guidarli, ma interi mesi sono passati e Mina non è comparsa e Takhisis non è tornata, e così i culti si sono dissolti. Molti cultisti sono passati al servizio degli altri Dei dell'Oscurità, ansiosi di reclutare nuovi fedeli.

Da qualche parte, lontano dagli occhi del mondo, Mina ha eretto una tomba per ospitare il corpo della Regina Caduta. Gli dei hanno proibito a qualsiasi mortale e a qualsiasi dio di profanare il luogo del riposo finale della Regina Caduta, minacciando di scatenare un Cataclisma Finale, piuttosto che consentire che il riposo di Takhisis, una dei creatori del mondo, venga disturbato. Gli dei si assicureranno che la Regina Caduta non venga mai dimenticata e che sia la sua gloria che i suoi misfatti sopravvivano nei miti e nelle leggende.

Mina

Umana Chr12/Probo zelota 8: GS 20; umanoide Media; DV 12d8+36 (Chr) più 8d6+24 (Probo zelota); pf 142; Iniz +2; Vel 9 m; CA 22 (contatto 15, colta alla sprovvista 22); Att +18/+13/+8 mischia (1d8+5/x2, più 2d6 contro il Bene, *mazzafrusto sacrilego*); AS oratoria, incantesimi; QS radunare seguaci, resistere agli ammaliamenti +4, indignazione del giusto (3 volte al giorno), scacciare/intimorire non morti, fortificazione moderata (possibilità del 75% di negare colpi critici o attacchi furtivi); AL LM; TS Temp +13, Rifl +8, Vol +19; For 10, Des 14, Cos 16, Int 17, Sag 20, Car 21.

Abilità e talenti: Ascoltare +8, Concentrazione +13, Conoscenze (arcane) +12, Conoscenze (religioni) +18, Diplomazia +29, Guarire +15, Intimidire +20, Intrattenere (canto e narrazione) +12, Nuotare +5, Percepire Intenzioni +15, Raccogliere Informazioni +15, Raggirare +20, Sapienza Magica +15; Autorità, Incantatore Prodigio (chierico), Incantesimi Focalizzati (necromanzia), Incantesimi Focalizzati Superiore (necromanzia), Incantesimi Inarrestabili, Persuasivo, Scacciare Extra, Scacciare Migliorato. * Mina ottiene ottiene un bonus profano di +6 a tutte le prove di abilità basate sul Carisma nei confronti di individui di allineamento Malvagio, un bonus di +4 nei confronti di individui di allineamento Neutrale e un bonus di +2 nei confronti di individui di allineamento Buono.

Oratoria: Per un numero di volte al giorno pari al suo livello (8 volte al giorno), un probo zelota può usare la sua padronanza del linguaggio parlato in maniera analoga al modo in cui un bardo riesce a usare la musica per affascinare chi lo ascolta. Il probo zelota deve essere in grado di parlare chiaramente e di essere udito, per poter usare questa capacità adeguatamente. Come quando si lancia un incantesimo, uno zelota sordo ha una probabilità del 20% di fallire l'uso della sua oratoria. Se fallisce, il tentativo viene comunque conteggiato ai fini del numero massimo di usi al giorno.

Mina è in grado di utilizzare le seguenti capacità di oratoria:

Argomentazione convincente: Uno zelota con 9 o più gradi in Diplomazia può tentare di impiantare una *suggestione* in qualsiasi individuo che abbia già *estasiato* (attraverso un discorso estasiante) o *confuso* (attraverso un offuscamento verbale). La *suggestione* non conta come uso giornaliero al fine di determinare il numero di volte al giorno in cui lo zelota può usare la sua oratoria, mentre l'*offuscamento* o il *discorso*, invece, vengono conteggiati. È necessario un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 (25 se il soggetto è malvagio, 23 se neutrale, 21 se buono) per negare l'effetto. Argomentazione convincente è una capacità di ammaliamento (charme) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale, sonoro].

Filippica accusatoria: Un probo zelota può fare uso dell'oratoria per sfruttare le debolezze altrui nelle sue argomentazioni. Riversando verbalmente la sua collera contro un individuo, un probo zelota può far sì che l'avversario dubiti di sé. La vittima ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 (25 se il soggetto è malvagio, 23 se neutrale, 21 se buono) per evitare di rimanere scosso (subendo una penalità morale di -2 ai tiri per colpire, ai danni delle armi e ai tiri salvezza) per 80 minuti. Filippica accusatoria è una capacità di ammaliamento (charme) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale, sonoro].

Discorso estasiante: Uno zelota può usare la sua oratoria per portare dalla sua parte un gruppo di persone, facendo sì che interrompano le loro attività per ascoltare ciò che ha da dire. La capacità di parlare davanti alle grandi folle e di controllare gli umori e le tendenze dei sentimenti delle masse è forse lo strumento più potente di un probo zelota. Affinché la folla possa essere *estasiata*, deve essere in grado di sentire e vedere il probo zelota (che deve parlare lo stesso loro linguaggio) e trovarsi entro 27 metri. Il probo zelota effettua una prova di Diplomazia, e ogni bersaglio può negare l'effetto con un tiro salvezza sulla Volontà pari o superiore al risultato della prova dello zelota. Se il tiro salvezza viene fallito, la creatura rimane seduta (o in piedi) in silenzio e ascolta le parole dello zelota fintanto che lo zelota continua a parlare e a concentrarsi (fino a un massimo di 16 round). Per il resto, gli effetti sono analoghi a quelli dell'incantesimo *estasiare*. Discorso estasiante è una capacità di ammaliamento (charme) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale, sonoro].

Offuscamento verbale: Un probo zelota è in grado di intrappolare un singolo avversario in una ragnatela di parole. La vittima ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà con CD 19 (27 se il soggetto è malvagio, 25 se neutrale, 23 se buono) per evitare di rimanere *confuso* per 8 minuti. Offuscamento verbale è una capacità di ammaliamento (charme) [dipendente dal linguaggio, influenza mentale, sonoro].

Radunare seguaci (Str): Il probo zelota ottiene +2 livelli effettivi alla sua capacità di Autorità.

Resistere agli ammaliamenti (Str): I probi zeloti sono talmente presi dalla loro superiorità morale che è difficile fuorviare le loro menti tramite la magia. Il probo zelota acquisisce un bonus di +4 ai tiri salvezza contro gli effetti e gli incantesimi di ammaliamento.

Indignazione del giusto (Sop): Un probo zelota, animato da un'alta opinione di sé e delle proprie virtù, non devierà dal sentiero che ha deciso di percorrere. Per tre volte al giorno, il probo zelota può aggiungere il suo modificatore di Carisma a un qualsiasi tiro salvezza.

Incantesimi da chierico (6/7/7/6/6/5/5/3/2/1 + incantesimi di dominio): 0 – *cura ferite minori, guida, individuazione del magico, luce, riparare, virtù*; 1° – *anatema, benedizione, comando, cura ferite leggere, favore divino, incuti paura*, protezione dal bene, scudo della fede*; 2° – *blocca persone, calmare emozioni, dissacrare, estasiare, presagio, resistrere all'energia, rintocco di morte*, zona di verità*; 3° – *animare morti*, cura ferite gravi, parlare con i morti, preghiera, rimuovi malattia, rimuovi maledizione, scagliare maledizione*; 4° – *cura ferite critiche, divinazione, fiamma eterea, nebbia di paura, neutralizza veleno, potere divino*, rivela bugie*; 5° – *colpo infuocato*, comando superiore, espiazione, rianimare morti, simbolo di sonno, spezzare incantamento*; 6° – *creare non morti*, dissolvi magie superiore, guarigione, seconda vita, simbolo di paura, simbolo di persuasione*; 7° – *blasfemia, parola del potere accecare*, rigenerazione, vincolare spirito*; 8° – *creare non morti superiore*, riposo eterno, rivela locazioni*; 9° – *lamento della banshee*, orda spirituale.*

Incantesimo di dominio. *Domini: Morte (il chierico può usare un *tocco mortale* per una volta al giorno. Il *tocco mortale* è una capacità soprannaturale che genera un effetto di morte. Il chierico deve mettere a segno un attacco di contatto in mischia contro una creatura vivente. Se l'attacco va a segno, il chierico tira 1d6+12 e se il risultato è pari o superiore al totale dei punti ferita attuali della creatura, la creatura muore (senza alcun tiro salvezza); Guerra (Competenza nelle Armi da Guerra e Arma Focalizzata relativo all'arma preferita del dio gratuite).

Proprietà: Medaglione dell'Unico Dio, mazzafrusto sacrilego+5, mezza armatura della fortificazione moderata+5.

Buona parte della vita di Mina è avvolta nel mistero. Nessuno sa da dove venga, chi fossero i suoi genitori, e quale fu la loro sorte, e probabilmente nessuno lo saprà mai.

È evidente che la Regina Takhisis ha avuto una grossa influenza nella vita di Mina, influenza che forse risale anche al suo concepimento. Mina era solo una bambina quando venne spinta a riva dalle onde sull'isola di Schallsea, l'isola dove Goldmoon aveva fondato la sua Cittadella della Luce per insegnare le nuove magie curative del misticismo.

Goldmoon era un'antica nemica della Regina Takhisis, che da tempo la considerava in parte responsabile della sua sconfitta nel corso della Guerra delle Lance. Sembra quindi improbabile che la ragazza che in seguito divenne la prescelta di Takhisis sia comparsa per essere adottata sulla soglia della casa di Goldmoon per pura coincidenza. Senza dubbio Takhisis sperava di usare l'amore di Goldmoon nei confronti di Mina per spezzare il cuore e lo spirito di Goldmoon. Come sempre, Takhisis non riuscì a capire che l'amore era una forza, e non una debolezza. L'amore di Mina per Goldmoon alla fine si rivelò la causa della disfatta della Regina delle Tenebre.

Mina venne accolta nell'orfanotrofio della Cittadella e presto si fece benvolere da tutti. Era un bambina sveglia e intelligente, e amava fare domande a Goldmoon e agli altri mistici sulle loro convinzioni e sulle loro filosofie. Mina era particolarmente interessata alle storie sui vecchi dei, specialmente quella di come Goldmoon aveva diffuso la parola del ritorno degli dei tra i popoli di Ansalon nel corso della Quarta Era.

All'età di quattordici anni, Mina sparì dalla Cittadella della Luce. Le sue tracce condussero fino a una nave attraccata sull'isola, e molti degli abitanti della Cittadella giunsero a credere che Mina aveva tradito la fiducia e la fede di

Goldmoon ed era fuggita via. Goldmoon non riusciva a crederlo, e su sua insistenza si cercò di rintracciare la nave in questione e in quale porto fosse ora nascosta. Stranamente, della nave non si seppe mai più nulla.

Cosa accadde a Mina in quegli anni da quando fuggì via (a quattordici anni) a quando riapparve al centro della Tempesta di Takhisis, a diciassette anni, nessuno può saperlo. Mina non ne ha mai parlato. Conoscendo la natura della Regina delle Tenebre, è probabile che Takhisis sia apparsa a Mina in forma divina promettendole di farla diventare la seconda Goldmoon, portando la notizia della venuta dell'Unico Dio su Krynn. È altrettanto probabile che Takhisis abbia preteso da Mina una dimostrazione della sua fede sottoponendola a varie prove per saggiare il suo coraggio e la sua fedeltà.

Quando Takhisis ritenne di essere pronta per annunciare il suo ritorno al mondo inviò per prima Mina, dotata di poteri divini pari a quelli dei vecchi chierici. Mina apparve per prima ad un gruppo di Cavalieri Scuri nei pressi di Neraka, un luogo da tempo consacrato alla Regina delle Tenebre. Fu lì che Mina operò il suo primo miracolo, restituendo al minotauro Galdar il braccio perduto.

Impressionati, i Cavalieri Scuri divennero presto i suoi fedeli seguaci, e Galdar divenne il suo braccio destro. Mina condusse la sua piccola banda di seguaci fino alla città di Sanction, da tempo stretta d'assedio da parte dei Cavalieri Scuri. Quando sembrava che i Cavalieri di Solamnia fossero sul punto di sbaragliare gli assedianti, Mina ordinò ai suoi arcieri di tirare sulle sue stesse truppe, per fermare l'avanzata dei Solamnici con un muro di cadaveri. Nonostante fosse sfinita, pregò per ognuno dei caduti, raccomandando le anime dei morti all'Unico Dio. Operò poi il miracolo della guarigione su tutti i feriti, conquistandosi definitivamente la loro fedeltà.

Guidata dalla mano dell'Unico Dio, Mina avanzò a sud da Sanction ed entrò nelle terre elfiche di Silvanesti. Quaggiù riuscì a penetrare lo Scudo magico innalzato dai Silvanesti per tenere lontani i Signori Supremi dei Draghi e per mettersi al sicuro dalle sofferenze del resto del mondo. All'insaputa degli elfi, lo Scudo li stava lentamente uccidendo. Mina e il suo piccolo gruppo vennero facilmente sconfitti dall'esercito elfico e Mina venne "catturata" dal Portavoce degli elfi, il giovane Silvanoshei.

Mina sedusse Silvanoshei, incoraggiando il suo amore per lei. Mina rivelò sia a lui che agli altri elfi la verità riguardo allo Scudo: era stato eretto dal drago verde, Cyan Bloodbane, per ottenere finalmente la sua vendetta sugli elfi. Mina guidò gli elfi in battaglia contro il drago verde, conquistandosi la loro ammirazione e la loro approvazione. Convinse Silvanoshei, infatuato di lei, ad abbassare lo Scudo. E le armate dei Cavalieri Scuri marciarono immediatamente su Silvanesti. Mina ammaliò gli elfi proprio come aveva ammaliato il loro re, guarendo i loro figli dalla malattia propagata dallo Scudo e promettendo loro che un "dio" avrebbe lenito le loro sofferenze. Gli elfi cedettero alle sue parole e Mina li tradì, lasciando Silvanesti in mano ai Cavalieri Scuri, che iniziarono a costruire prigioni e camere della tortura.

Silvanoshei venne salvato dalle mani dei Cavalieri Scuri da sua madre, Alhana Starbreeze, e dalla sua banda di guerrieri elfici. Era ossessionato da Mina, tuttavia, e si mise al suo inseguimento, lasciando sua madre a mentire per coprire la sua assenza agli occhi del suo popolo.

Mina si recò fino alla Torre dell'Alta Stregoneria di Palanthas, dove intendeva incontrarsi con la sua madre adottiva, Goldmoon. Mina sperava di convincere Goldmoon a diventare un'adoratrice dell'Unico Dio. Goldmoon tuttavia riuscì a intuire l'identità dell'Unico Dio, e si rifiutò di servire Takhisis, anche se la dea le prometteva il mantenimento della gioventù e della bellezza. Goldmoon, tornata vecchia di colpo, morì tra le braccia di Mina.

Mina rimase sconvolta e confusa. Non capì che cosa non aveva funzionato. Takhisis la spinse a cercare Dalamar lo Scuro e Palin Majere, che erano rimasti nella Torre, ad assistere agli eventi. Anch'essi sfidarono la volontà di Takhisis. Infuriata, Mina li uccise entrambi. Poi Mina scoprì che il kender, Tasslehoff Burrfoot, era scappato.

Takhisis era furiosa, in quanto il kender possedeva il *congegno per viaggiare nel tempo*, lo strumento in grado di sconvolgere tutti i suoi piani. Takhisis diede la colpa della fuga del kender alla preoccupazione e al dolore di Mina per la morte di Goldmoon. Takhisis punì crudelmente Mina per il suo fallimento e Galdar assistette alla punizione. Il minotauro pensò a tutto ciò che Mina aveva fatto per questo Unico Dio e iniziò a capire che non aveva poi un gran desiderio di seguire un dio tanto ingiusto.

Mina non ebbe altra scelta che mantenere le anime di Palin e Dalamar vincolate ai loro corpi affinché potessero identificare il kender, dal momento che nessun altro lo conosceva. Portò le loro anime e il corpo di Goldmoon, rinchiuso in una bara d'ambra, lungo tutto il suo viaggio di conquista, che si spinse da Solanthus attraverso l'intera Solamnia fino a Sanction, dove portò l'assedio a termine e conquistò la città.

Anche in assenza degli dei, le forze del bene si davano da fare per contrastare Takhisis. La dea aveva ordinato alle anime dei morti di rubare il totem magico della Signora Suprema dei Draghi, Malystryx, e di portarlo a Sanction. Takhisis intendeva usare il potere del totem per concentrare la sua energia e aprirle la strada per tornare sul piano mortale. Mentre Mina e Galdar combattevano contro il drago infuriato, lo spirito di Palin, collaborando col drago d'argento cieco Mirror, approfittò del fatto che l'attenzione della regina era rivolta alla battaglia per distruggere il totem, indebolendo di molto la dea.

Takhisis abbandonò Mina, lasciandola ad affrontare il drago senza alcun aiuto. Nonostante questo, Mina riuscì ad uccidere Malystryx, anche se rimase mortalmente ferita. Galdar pensava che Mina sarebbe stata onorata nelle ere a venire come una grande eroina e ne era felice. Il minotauro si aspettava che la ragazza morisse da vera guerriera ed eroina.

Medaglione dell'Unico Dio

Questo medaglione, donato a Mina dall'Unico Dio, è stato forgiato in puro *metallo dei draghi* e ha la forma di un semplice disco piatto. Il medaglione funziona in tutto e per tutto come un *medaglione della fede*, ma conferisce al portatore anche numerosi poteri aggiuntivi:

– +5 livelli dell'incantatore effettivi: il *medaglione dell'Unico Dio* conferisce a qualsiasi chierico dell'Unico Dio un incremento effettivo di +5 livelli dell'incantatore (incantesimi al giorno e livello dell'incantatore, ma non altri benefici basati sul livello come Dadi Vita, bonus di attacco base o altre capacità).

– Fintanto che il medaglione viene indossato, il chierico ottiene un bonus profano di +6 a tutte le prove di abilità basate sul Carisma nei confronti di individui di allineamento malvagio, un bonus di +4 nei confronti di individui di allineamento neutrale e un bonus di +2 nei confronti di individui di allineamento buono. Tale bonus viene applicato anche quando l'individuo scaccia o intimorisce non morti. Nel caso di Mina, il bonus viene anche aggiunto alla CD per resistere alle sue capacità di oratoria come probo zelota.

– Fintanto che viene indossato, il medaglione conferisce ad ogni momento al portatore i seguenti benefici: *interdizione alla morte* e *vedere invisibilità*.

Takhisis però capì che aveva bisogno di Mina, e comparve presso di lei, pronta a "perdonarla" per le sue trasgressioni. Restituì a Mina la salute, mentre Galdar poteva solo osservare, furioso e impotente.

Mina completò i preparativi per accogliere l'Unico Dio nel mondo, ma a questo punto i suoi piani iniziarono ad andare storti. Venendo a sapere che il loro portavoce, Silvanoshei, era tenuto prigioniero da Mina, l'esercito elfico marciò verso Sanction per liberarlo. A loro si unirono i Cavalieri Solamnici e i draghi metallici, appena liberati dalla loro prigione sulla luna.

Nel frattempo, gli dei avevano scoperto che Takhisis li aveva traditi e avevano ritrovato il mondo scomparso. Gli dei giudicarono Takhisis colpevole e, grazie al sacrificio di Paladine, la dea poté essere punita. Mentre Takhisis si apprestava a fare il suo ingresso nel mondo, scoprì con orrore che aveva perduto la sua natura divina. Era stata resa mortale. Suo fratello, Paladine, aveva assunto forma mortale a sua volta e così l'equilibrio era stato mantenuto.

Takhisis ancora una volta diede la colpa a Mina e si preparò ad esigere vendetta sulla ragazza. Mina era pronta a morire per la sua Regina, ma Silvanoshei la difese. Afferrando i resti infranti di una *dragonlance*, Silvanoshei uccise Takhisis. Mina, furiosa, si rivoltò contro il re elfico e lo uccise. Raccogliendo il cadavere della sua regina, Mina scomparve nella notte, giurando vendetta contro Paladine e contro tutti i difensori della luce.

Cosa è successo a Mina? Ha eretto una tomba in onore della Regina delle Tenebre? Se sì, dove? Cosa sta facendo ora? Sta preparando la sua vendetta contro Paladine? È stata reclutata da un altro dio? Agisce da sola o ha ancora il fedele minotauro Galdar al suo fianco? Nessuno conosce la risposta a queste domande, soltanto Mina stessa, che sembra scomparsa.

"Qualcosa le ha spaventate", gridò la Leonessa. Alzando gli occhi al cielo, indicò. "Là! Guardate! E'lì! Là!"

Una luce brillò su di loro; una luce così splendente che sembrò catturare il sole e trascinarne i raggi luminosi nella valle, scacciando le ombre. Gilthas pensò che qualche miracolo avesse portato il sole agli elfi, ma poi si accorse che la luce era una luce riflessa: i raggi del sole si riflettevano sulle squame della pancia di un drago d'oro.

L'animale si buttò in picchiata, mirando il fianco della montagna pullulante di ogre. Alla vista del fulgido drago, le schiere di nemici in marcia si dissolsero nella confusione più totale. Pazzi di paura, gli ogre correvano su e giù lungo il fianco della montagna in un disperato tentativo di fuga.

Il drago incendiò il pendio con un soffio infuocato. Bloccati dalla paura, gli ogre morirono a centinaia. Le loro grida agonizzanti echeggiarono tra le rocce, mentre gli elfi si coprivano le orecchie per non udire quelle urla strazianti.

Il drago d'oro risalì il crinale della montagna raggiungendo la vetta. Draghi d'argento di dimensioni più piccole apparvero dietro di lui, sputando brina gelata che congelò gli ogre in fuga, congelò il loro sangue, il loro cuore, la loro carne. Duri e freddi come roccia, i corpi ruzzolarono nella valle. Altri draghi d'oro si unirono all'attacco, infiammando il cielo con lo scintillio delle squame. L'esercito di ogre che un istante prima correva spavaldamente verso il nemico intrappolato, era in ritirata. I draghi seguirono le gigantesche creature, stanandole ovunque cercassero di nascondersi.

I Draghi della Luna Evanescente
Margaret Weis e Tracy Hickman

Il mondo di Krynn è popolato da una moltitudine di strane e sorprendenti creature, sia splendide che orribili. Alcune di queste creature sono naturali, ma molte altre vennero create molto tempo fa, quando la Gemma Grigia, infusa del potere del Caos, provocò numerosi cambiamenti man mano che attraversava le terre.

Quando il Caos venne liberato dalla sua prigione all'interno della pietra, migliaia di anni dopo, il suo potere si scatenò di nuovo, creando innumerevoli nuove bestie e mostruosità, e sebbene alla fine fu sconfitto e allontanato dal mondo, l'impatto del suo ritorno è stato tale che le conseguenze saranno percepite per innumerevoli generazioni.

Anche se Ansalon è un continente relativamente piccolo, le sue regioni sono caratterizzate da climi assai diversi e sono popolate da molte altre creature oltre agli umani, agli elfi e agli ogre. Il Caos non è stato l'unico a creare dei mostri, e non sarà nemmeno l'ultimo ad averlo fatto. Dai draconici, creati per volere della Regina delle Tenebre, alle perverse creature del mare di Zeboim, ai servitori non morti di Chemosh, sono molte le creature mai viste prima che sono spuntate sotto la pallida luce del nuovo sole, e sebbene il sole e le lune ora siano tornate, queste creature hanno reclamato un posto nel mondo che non cederanno tanto facilmente.

Archetipo di spirito vincolato

Gli spiriti vincolati sono anime dei morti alle quali è stato impedito di seguire il flusso del Fiume delle Anime, solitamente a causa di una magia che li vincola al reame dei mortali.

Gli spiriti vincolati sono creature eteree, di aspetto simile a quello che avevano in vita, anche se una sottile ed effimera catena attaccata al loro corpo si allunga fino a scomparire nel mondo etereo. Questa sottile catena è simile al cordone d'argento proiettato dai viaggiatori astrali.

Gli spiriti vincolati vengono spesso scambiati per fantasmi, il che non è del tutto sbagliato. Quegli spiriti vincolati che vengono liberati dal loro vincolo tramite la distruzione del ricettacolo che li ancora al piano mortale oppure tramite l'uso della magia, a volte possono diventare dei veri e propri fantasmi, pervasi da un odio eterno per i viventi, che considerano responsabili delle loro sofferenze.

Creare uno spirito vincolato

"Spirito vincolato" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi aberrazione, animale, bestia, bestia magica, drago, gigante, mutaforma, umanoide o umanoide mostruoso vivente. La creatura (indicata da qui in avanti come "creatura base") deve essere dotata di un punteggio di Carisma pari o superiore a 6. Il tipo della creatura diventa "non morto". Sotto ogni altro aspetto usa tutte le statistiche e le capacità speciali della creatura base, fatta eccezione per quelle qui sotto riportate.

Dadi Vita: Aumentano a d12.

Velocità: Gli spiriti vincolati hanno una velocità di volare pari a 9 metri (a meno che la creatura base non disponga di una velocità di volare superiore) e manovrabilità perfetta.

CA: L'armatura naturale è la stessa della creatura base, ma viene applicata soltanto in caso di incontri eterei. Quando lo spirito vincolato si manifesta (vedi sotto), il suo valore di armatura naturale è +0, ma acquisisce un bonus di deviazione pari al suo modificatore di Carisma o pari a +1, scegliendo il valore più alto.

Attacchi: Lo spirito vincolato conserva tutti gli attacchi della creatura base, sebbene gli attacchi basati sul contatto fisico non abbiano effetto su quelle creature che non sono eteree.

Danni: Contro le creature eteree, uno spirito vincolato utilizza i valori per i danni della creatura base. Contro le creature non eteree, lo spirito vincolato non può infliggere alcun danno, ma può usare i suoi attacchi speciali (se ne ha) quando si manifesta (vedi sotto).

Attacchi speciali: Lo spirito vincolato conserva tutti gli attacchi della creatura base, sebbene gli attacchi basati sul contatto fisico non

abbiano effetto su quelle creature che non sono eteree. Lo spirito vincolato acquisisce gli attacchi speciali sotto riportati, in base ai DV della creatura base al momento della trasformazione. I tiri salvezza hanno una CD pari a 10 + 1/2 dei DV dello spirito vincolato + il modificatore di Carisma dello spirito, a meno che non sia specificato diversamente.

Manifestazione (Sop): Tutti gli spiriti vincolati possiedono questa capacità. In quanto creature eteree non possono colpire o essere colpiti da nulla che attenga al mondo materiale. Quando si manifestano, gli spiriti vincolati entrano parzialmente nel Piano Materiale e divengono visibili pur rimanendo incorporei. Tuttavia, uno spirito vincolato può colpire con il suo attacco a contatto o con un'arma del tocco fantasma. Quando si manifesta, uno spirito vincolato rimane sul Piano Etereo ma può essere attaccato da avversari sia sul Piano Etereo che su quello Materiale. L'incorporeità può contribuire a proteggerlo da avversari del Piano Materiale, ma non da quelli del Piano Etereo.

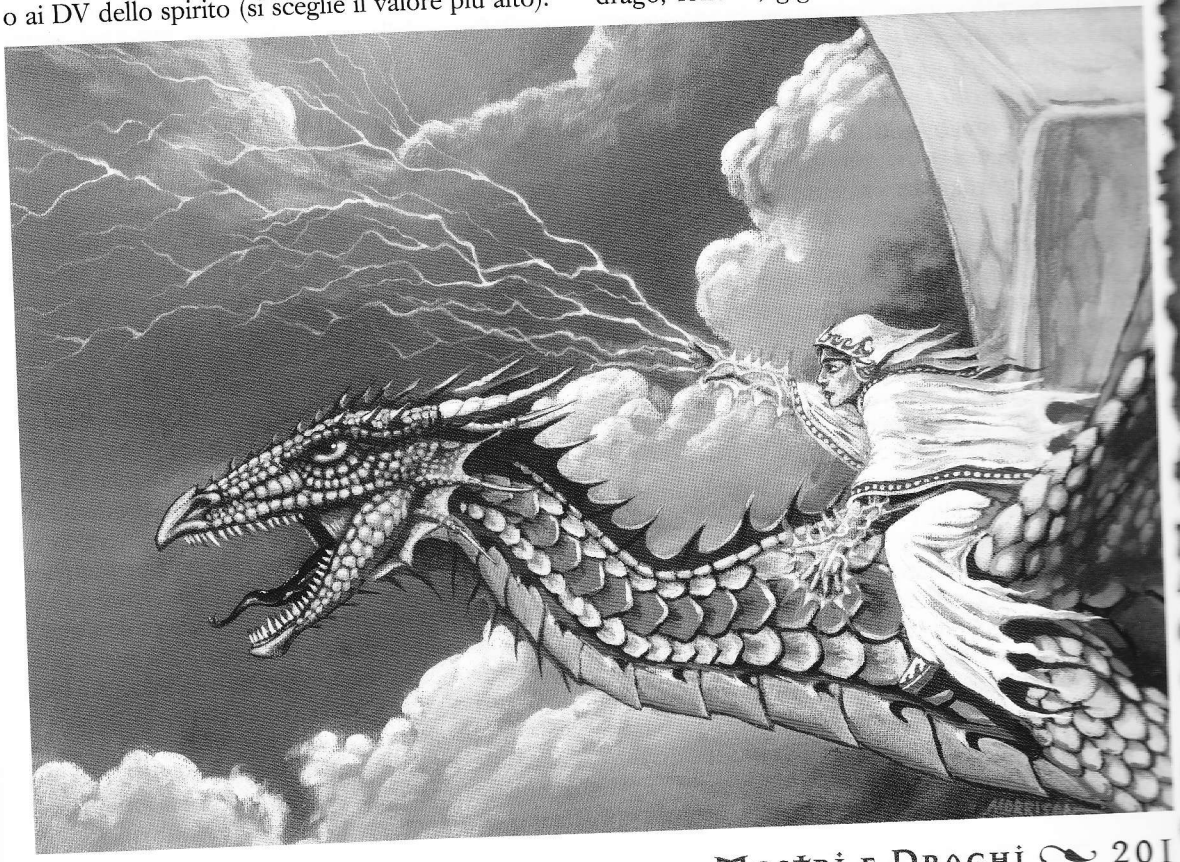
Quando uno spirito vincolato incantatore si trova sul Piano Etereo, i suoi incantesimi non possono avere effetto su bersagli sul Piano Materiale, ma funzionano normalmente su quelli del Piano Etereo. Quando uno spirito vincolato si manifesta, i suoi incantesimi, pur continuando ad agire sul Piano Etereo, possono avere effetto normalmente su bersagli del Piano Materiale, a meno che gli incantesimi non necessitino di contatto. Gli incantesimi di contatto di uno spirito vincolato che si è manifestato non funzionano su bersagli materiali.

Telecinesi (Sop): Uno spirito vincolato può usare *telecinesi* come azione di round completo con gli stessi effetti dell'omonimo incantesimo lanciato da uno stregone il cui livello sia pari a 10 o ai DV dello spirito (si sceglie il valore più alto).

Volto terrificante (Sop): Come azione gratuita, uno spirito vincolato può manifestarsi assumendo un aspetto particolarmente terrificante. Tutte le creature entro un raggio di 9 metri dallo spirito vincolato devono superare un tiro salvezza sulla Volontà altrimenti cadranno in preda al panico per 2d4 round. Questo è un effetto necromantico di paura e di influenza mentale. Se una creatura supera con successo il tiro salvezza contro il volto terrificante, non sarà più influenzato dagli attacchi di paura di quello spirito per un giorno intero.

Risucchio di magia (Sop): Gli spiriti vincolati con 4 o più DV sono in grado di risucchiare la magia dalle creature e dagli oggetti. L'attacco di contatto di uno spirito vincolato risucchia 1 livello di incantesimi da un incantatore per ogni livello/DV dello spirito vincolato, oppure un ammontare di potenziale magico da un oggetto magico pari al livello/DV dello spirito vincolato + il modificatore di Carisma dello spirito vincolato. Gli incantatori impegnati a lanciare un incantesimo o l'oggetto magico colpito hanno diritto a un tiro salvezza sulla Tempra per mitigare gli effetti del risucchio di magia.

Volto malleabile (Str): Uno spirito vincolato con 6 o più livelli/DV sono in grado di cambiare il loro aspetto fisico quando si manifestano. Uno spirito vincolato può alterare il suo aspetto fisico come se facesse uso di un incantesimo *alterare se stesso*: lo spirito vincolato può assumere la forma di una creatura dello stesso tipo della sua forma originaria (ad esempio, umanoide o bestia magica). Gli spiriti vincolati di 12 o più livelli/DV possono mutare forma come se facessero uso di un incantesimo *metamorfosi* (possono apparire con un aspetto dello stesso tipo dello spirito vincolato, o come uno qualsiasi dei tipi seguenti: aberrazione, animale, bestia magica, drago, folletto, gigante, melma, parassita, uma-



noide, umanoide mostruoso o vegetale). La forma dello spirito vincolato rimane comunque eterea e incorporea quando si manifesta.

Sguardo corruttore (Sop): Uno spirito vincolato con 8 o più DV può flagellare le creature viventi con un semplice sguardo fino a una distanza di 9 metri. Le creature che incrociano lo sguardo dello spirito vincolato devono effettuare con successo un tiro salvezza sulla Tempra o subire 2d10 danni e un risucchio permanente di 1d4 al Carisma.

Possessione (Sop): Uno spirito vincolato con 10 o più DV è in grado di impossessarsi delle creature viventi, entrando temporaneamente nel loro corpo e controllando le loro azioni. Per poter tentare di impossessarsi di una creatura vivente, lo spirito vincolato deve effettuare un'azione di round completo e mettere a segno un attacco di contatto dopo essersi manifestato. La creatura colpita ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà per resistere all'effetto (CD 10 + 1/2 dei DV dello spirito vincolato + il modificatore di Carisma dello spirito vincolato). Se la vittima supera il tiro salvezza, lo spirito vincolato non può tentare di impossessarsi di quella creatura per le 24 ore successive. Se la vittima non supera il tiro salvezza, lo spirito vincolato entra nel suo corpo e prende il controllo delle sue azioni per un periodo pari a 1 ora per livello/DV dello spirito vincolato. Gli effetti di una possessione sono analoghi a quelli di un incantesimo *giara magica.*

Qualità speciali: Uno spirito vincolato dispone di tutte le qualità speciali della creatura base e acquisisce quelle sotto elencate, acquisisce il tipo non morto e il sottotipo incorporeo.

Ringiovanimento (Sop): Nella maggior parte dei casi risulta difficile distruggere uno spirito vincolato ricorrendo a un semplice combattimento: lo spirito "distrutto" si ritira nel suo "ricettacolo" e si rigenera in 2d4 giorni. Persino gli incantesimi più potenti si dimostrano spesso soltanto soluzioni temporanee. Uno spirito vincolato che dovrebbe essere distrutto torna invece al suo ricettacolo se supera una prova di livello (1d20 + DV dello spirito) con CD 16. Il solo modo per distruggere uno spirito vincolato è distruggere prima il suo ricettacolo.

Resistenza allo scacciare (Str): Uno spirito vincolato ha una resistenza allo scacciare di +2. Se si trova entro 9 metri dal suo ricettacolo, la sua resistenza allo scacciare sale a +4.

Tiri salvezza: Gli stessi della creatura base.

Caratteristiche: Le stesse della creatura base, con la differenza che lo spirito vincolato non ha un punteggio di Costituzione e il punteggio di Carisma aumenta di +4.

Abilità: Gli spiriti vincolati ottengono un bonus razziale di +8 alle prove di Ascoltare, Cercare, Nascondersi e Osservare. Le abilità restanti sono le stesse della creatura base.

Talenti: Gli stessi della creatura base.

Ambiente: Qualsiasi terreno e sotterraneo.

Organizzazione: Solitario.

Grado di Sfida: Fino a 3 DV, come la creatura base +1, da 4 DV a 7 DV, come la creatura base +2, da 8 DV in su, come la creatura base +3.

Tesoro: Nessuno (fatta eccezione per il ricettacolo, vedi sotto).

Allineamento: Qualsiasi.

Avanzamento: Lo stesso della creatura base.

Modificatore di livello: Lo stesso della creatura base +4.

Ricettacolo dello spirito vincolato

Per creare uno spirito vincolato, l'anima di una creatura recentemente defunta deve essere vincolata magicamente a un ricettacolo fisico. Il ricettacolo ha la funzione di ancorare lo spirito al piano mortale, impedendogli di procedere oltre nel flusso del Fiume delle Anime.

Il ricettacolo di uno spirito vincolato deve essere un oggetto non vivente. Può trattarsi del corpo originario dello spirito, sebbene il teschio del corpo debba essere intatto affinché il corpo possa essere usato a tale scopo. Se viene usato un oggetto diverso dal corpo originario dello spirito, l'oggetto deve avere un valore pari almeno a 100 mo per ogni livello/DV posseduto dalla creatura da vincolare.

A meno che il ricettacolo di uno spirito vincolato non venga trovato e distrutto, lo spirito vincolato non potrà essere ucciso definitivamente. Lo spirito si ricostituirà, completamente ringiovanito, nel giro di 2d4 giorni dalla sua sconfitta.

Il ricettacolo costituisce anche un altro punto debole per lo spirito vincolato. Chiunque sia in grado di controllare il ricettacolo può comandare lo spirito vincolato. Fintanto che il ricettacolo viene impugnato, indossato o controllato in altri modi da una creatura vivente, quella creatura sarà in grado di comandare lo spirito come se avesse lanciato con successo un incantesimo *controllare non morti* sullo spirito vincolato. Non è necessario che lo spirito vincolato sia presente affinché l'individuo possa esercitare il suo controllo, in quanto il focus della comunicazione e del controllo dello spirito è costituito dal ricettacolo stesso.

Equipaggiamento dello spirito vincolato

Proprio come nel caso di un fantasma, quando viene creato uno spirito vincolato, tutto il suo equipaggiamento e i suoi oggetti trasportati diventano eterei assieme a lui. Inoltre, lo spirito vincolato può tenere con sé 2d4 oggetti ai quali teneva particolarmente in vita (purché non si tratti di oggetti posseduti attualmente da altre creature). L'equipaggiamento funziona normalmente sul Piano Etereo ma attraversa senza fare alcun danno gli oggetti e le creature materiali. Un'arma +1 o dotata di un incantamento migliore, tuttavia, potranno ferire le creature materiali quando lo spirito vincolato si manifesta, ed eventuali armi incantate potranno a loro volta danneggiare lo spirito vincolato.

Gli oggetti materiali originari vengono lasciati al loro posto, proprio come i resti fisici dello spirito vincolato. Se un'altra creatura si impadronisce dell'oggetto originale, la copia eterea in possesso dello spirito svanisce. Questo solitamente suscita la collera dello spirito vincolato, che farà di tutto per riportare l'oggetto nel luogo in cui era originariamente custodito.

della creatura base.
Lo stesso della crea-

COLATO

lato, l'anima di una
a deve essere vinco-
colo fisico. Il ricetta-
re lo spirito al piano
cedere oltre nel flus-

irito vincolato deve
te. Può trattarsi del
, sebbene il teschio
tto affinché il corpo
copo. Se viene usa-
rpo originario dello
un valore pari alme-
ello/DV posseduto

lo di uno spirito vin-
distrutto, lo spirito
ciso definitivamente.
pletamente ringiova-
alla sua sconfitta.
anche un altro punto
ato. Chiunque sia in
colo può comandare
to che il ricettacolo
o controllato in altri
e, quella creatura sarà
pirito come se avesse
ncantesimo *controllare*
ato. Non è necessario
presente affinché l'in-
uo controllo, in quan-
zione e del controllo
ricettacolo stesso.

O
ICOLATO

un fantasma, quando
olato, tutto il suo equi-
i trasportati diventano
o spirito vincolato può
quali teneva particolar-
tratti di oggetti posse-
reature). L'equipaggia-
te sul Piano Etereo ma
danno gli oggetti e le
a +1 o dotata di un
avia, potranno ferire le
lo spirito vincolato si
i incantate potranno a
pirito vincolato.
iginari vengono lasciati
i resti fisici dello spiri-
eatura si impadronisce
pia eterea in possesso
o solitamente suscita la
to, che farà di tutto per
o in cui era originaria-

Esempio di spirito vincolato

Questo esempio utilizza un ladro umano di 7° livello come creatura base.

Eramis Fabron

Non morto Medio (Incorporeo)
(Umanoide atipico)
Dadi Vita: 7d12 (45 pf)
Iniziativa: +7 (Des, Iniziativa Migliorata)
Velocità: Volare 9 m (perfetta) (6 quadretti)
CA: 14 (+3 Des, +1 deviazione), contatto 14, colto alla sprovvista 13; o 17 (+3 Des, +4 corazza di cuoio borchiato), contatto 13, colto alla sprovvista 14
Attcco base/Lotta: +5/+6
Attacco: Tocco incorporeo +5 mischia o +6 contro avversari eterei (risucchio di magia 7 livelli o 8 potenziali); o stocco perfetto +7 mischia (1d6+1/18-20); o arco corto perfetto (1d6/x3)
Attacco completo: (Come sopra)
Spazio/Portata: 1,5 per 1,5/1,5 m
Attacchi speciali: Attacco furtivo +4d6, manifestazione, telecinesi, volto terrificante, risucchio di magia, volto malleabile (*alterare se stesso*)
Qualità speciali: Eludere, scoprire trappole, schivare migliorato (Bonus di Des alla CA, non può essere attaccato ai fianchi), percepire trappole +2, ringiovanimento, resistenza allo scacciare
Tiri salvezza: Temp +4, Rifl +9, Vol +3
Caratteristiche: For 12, Des 16, Cos –, Int 14, Sag 10, Car 12
Abilità: Artista della Fuga +8, Ascoltare +7, Camuffare +9, Cercare +8, Decifrare Scritture +8, Diplomazia +11, Disattivare Congegni +11, Equilibrio +9, Intimidire +9, Nascondersi +11, Osservare +9, Raggirare +11, Rapidità di Mano +13, Scalare +6, Scassinare Serrature +8, Valutare +10
Talenti: Allerta, Inziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Schivare
Ambiente: Qualsiasi terreno o sotterraneo
Organizzazione: Solitario
Grado di Sfida: 9
Tesoro: Nessuno (ricettacolo, vedi sotto)
Allineamento: Caotico neutrale
Avanzamento: Per classe del personaggio
Modificatore di livello: +4

I tiri salvezza contro le capacità di questo spirito vincolato hanno una CD pari a 14.

Non morto: Immune agli effetti di influenza mentale, veleno, sonno, paralisi, stordimento e malattia. Non è soggetto a colpi critici, danni non letali, danni alle caratteristiche, risucchi di energia o morte per danno massiccio.

Incorporeo: Può essere ferito soltanto da altre creature incorporee, da armi magiche +1 o superiori e da effetti magici, con una possibilità del 50% di ignorare qualsiasi danno che provenga da una fonte corporea. Può passare attraverso oggetti solidi a volontà e i suoi attacchi oltrepassano le armature. Si muove sempre silenziosamente.

Eramis Fabron era un famoso ladro e scassinatore di Palanthas, fino al giorno in cui non decise di commettere un furto presso la persona sbagliata: un mago rinnegato che teneva in gran conto i suoi preziosi amuleti. Uno dei suoi amuleti più pregiati era in realtà una trappola: qualsiasi creatura vivente avesse toccato l'amuleto sarebbe stata uccisa sul colpo da un contraccolpo di energia magica, e il suo spirito sarebbe rimasto vincolato per sempre all'amuleto. Eramis fu colui che toccò l'amuleto.

Per molti anni, Eramis funse da apprendista e servitore del mago, inviato in continuazione a tormentare i nemici del mago e a trafugare informazioni importanti per tornare a riferirle al suo padrone. Quando la Guerra del Caos ebbe termine, tuttavia, il mago rinnegato si ritrovò privo dei suoi poteri. L'astuto Eramis contattò alcuni dei suoi vecchi alleati del mondo del crimine di Palanthas, spingendoli a razziare la tana segreta del mago, a vendicare la sua morte e a dileguarsi con il bottino, che comprendeva anche l'amuleto, sebbene i ladri non avessero idea di cosa fosse realmente, ed Eramis evitò di rivelare loro il segreto.

Ora Eramis è a capo della sua piccola gilda di ladri, una banda che fa capo a uno spirito vincolato senza rendersi conto che l'amuleto in grado di conferire il controllo su Eramis si trova proprio nel loro nascondiglio nelle fogne.

Ogre titano

I titani sono degli ogre che si sono sottoposti a una trasformazione magica, diventando creature di incredibile potere, inumana bellezza e insuperata crudeltà.

Attraverso l'uso di un rituale oscuro, rivelato a un ambizioso ogre magi da una visione della Regina delle Tenebre, i discendenti degli antichi ogre possono trasformarsi in esseri dai poteri e dalla bellezza insuperata, come ci si immagina che gli ogre fossero prima della Caduta.

Prima della trasformazione, o della "rinascita", come viene chiamata da Dauroth, l'ogre magi a cui sono stati rivelati i segreti del rituale oscuro, l'ogre è simile a tutti gli altri. Tuttavia, dopo la Rinascita, l'ogre titano è alto oltre quattro metri e mezzo, la sua pelle è azzurra splendente come un cielo estivo, il suo corpo è possente e muscoloso. Le mani diventano aggraziate e articolate, e ogni dito termina con un artiglio nero affilato. Uno sperone osseo uncinato lungo circa 7,5 centimetri sporge dal gomito del titano. Le fattezze del titano diventano eleganti e raffinate, simili a quelle del volto di un elfo, anche se prive di qualsiasi tratto delicato. Gli occhi del titano diventano privi di pupille, solitamente risplendenti di un bagliore giallo dorato, come se il titano fosse illuminato da una fonte di luce interna. La bocca del titano, netta e regolare quando è chiusa, rivela una doppia fila di denti da squalo una volta aperta.

Ma ancora più sconcertante della trasformazione fisica è il cambiamento interiore a cui viene sottoposto il titano. L'energia mentale del titano aumenta più e più volte, infondendo nel titano un intelletto inumano capace di elaborare pensieri e progetti a una velocità sconcertante. Nel titano viene infuso anche il potenziale di sviluppare grandi magie, sebbene il titano debba studiare ed esercitarsi regolarmente per sviluppare questo nuovo talento di "magia titanica", se come ogre non

disponeva di alcuna capacità magica prima della trasformazione (gli sciamani e gli ogre magi sono le due eccezioni principali).

Finora, con l'eccezione di Dauroth, soltanto i veri ogre si sono sottoposti alla Rinascita. Grazie al suo retaggio di ogre magi, i talenti magici di Dauroth tra gli ogre titani rimangono insuperati. A nessun mezzogre, minotauro o irda è stata offerta l'opportunità di sottoporsi alla Rinascita, quindi non è possibile sapere quale effetto il rituale potrebbe avere su di essi.

Creare un titano

"Titano" è un archetipo che può essere applicato a qualsiasi ogre (ogre, minotauro, ogre magi, irda o mezzogre). La creatura (da qui in poi indicata col nome di "personaggio") deve essere dotata di un punteggio di Costituzione di almeno 12 al fine di poter sopravvivere al processo di trasformazione. Il tipo del personaggio cambia in "Umanoide mostruoso [Ogre]". Per il resto, fa uso delle statistiche e delle capacità speciali del personaggio, fatta eccezione per quanto indicato di seguito.

CA: L'armatura naturale aumenta di +4.

Attacchi: Gli stessi del personaggio; gli attacchi con gli speroni ai gomiti vengono effettuati usando l'attacco base.

Danni: Gli stesso del personaggio; gli speroni ai gomiti infliggono 1d6 danni, modificati dalla Forza.

Attacchi speciali: Il titano conserva tutti gli attacchi speciali del personaggio e acquisisce varie capacità aggiuntive. Fatta eccezione per dove indicato diversamente, tutti i tiri salvezza effettuati contro le capacità innate di un titano hanno una CD pari a 10 + 1/2 dei DV del titano + il modificatore di Carisma del titano.

Presenza maestosa (Sop): La semplice presenza di un titano può avere un effetto incredibile su coloro che si trovano attorno a lui. Gli ogre e i mezzogre (inclusi gli ogre magi, ma non i minotauri o gli irda) entro un raggio pari a 9 metri + 3 per ogni punto del modificatore di Carisma del titano devono effettuare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti rimarranno soggetti a *charme* (come se fossero sotto l'effetto di un incantesimo *charme*) dal titano. Finché rimangono soggette allo *charme*, gli individui influenzati ottengono un bonus morale pari al modificatore di Carisma del titano ai tiri salvezza contro gli effetti di charme e di paura, ai tiri per colpire e ai danni, che perdura fintanto che rimangono entro l'area di effetto. Le creature diverse dagli ogre (inclusi i minotauri e gli irda) che entrano nell'area di effetto devono anche superare un tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti rimarranno scosse fintanto che si troveranno all'interno dell'aura del titano. Se il titano li affronta direttamente, i personaggi scossi devono superare un altro tiro salvezza, altrimenti cadranno in preda al panico.

Talento necromantico (Sop): A causa della particolare natura del rituale di Rinascita, in tutti gli ogre titani viene infuso un flusso di energia necromantica. Gli ogre titani ottengono un bonus naturale a tutti i tiri salvezza per resistere agli effetti della necromanzia (compresi i *risucchi di energia* e altri effetti simili). Qualsiasi incantesimo necromantico da essi lanciato ottiene un bonus di +2 alla CD da superare per resistere all'incantesimo, e un bonus di +2 alle prove di livello dell'incantatore per spezzare la resistenza agli incantesimi quando lanciano un incantesimo di necromanzia.

Scolpire pietra e acciaio (Sop): Come azione di round completo, un ogre titano può usare *scolpire pietra* come uno stregone di 9° livello. Il titano può usare questa capacità a suo piacimento, ma deve mantenere la concentrazione per poterlo fare. Inoltre, a differenza dell'incantesimo, può anche manipolare la pietra più sottilmente e creare forme più complesse, superando una prova di Intelligenza (la cui CD dipende dalla complessità della forma).

Flagello dell'anima (Sop): A volontà, un ogre titano può effettuare un attacco simile a quello di un *dardo incantato*, evocando un'esplosione di energia magica che colpisce automaticamente il bersaglio. Ogni dardo evocato infligge 1d4 danni, ma ogni dardo scagliato risucchia un pari ammontare di punti ferita dall'ogre titano. Ad esempio se un titano lancia 3 *flagelli dell'anima* che infliggono rispettivamente 2, 3 e 4 danni, perde a sua volta immediatamente 9 punti ferita.

Qualità speciali: Un ogre titano dispone di tutte le qualità speciali del personaggio e acquisisce quelle sotto elencate:

Sensi amplificati (Sop): I titani dispongono di sensi estremamente acuti che conferiscono un bonus razziale di +10 alle prove di Ascoltare, Cercare e Osservare. I titani acquisiscono anche la visione crepuscolare, che consente loro di vedere a una distanza doppia rispetto agli umani alla luce delle stelle, della luna, di una torcia o in altre simili condizioni di illuminazione scarsa. Il titano conserva la capacità di distinguere i colori e i dettagli anche in queste condizioni. Nell'oscurità totale, il titano è dotato di scurovisione entro un raggio di 9 metri.

Intelletto imperscrutabile (Sop): La mente aliena di un titano è estremamente resistente agli incantesimi o agli effetti di influenza mentale. I titani ottengono un bonus razziale di +6 ai tiri salvezza contro gli incantesimi o gli effetti di ammaliamento.

Linguaggio dei titani (Sop): I titani parlano uno strano linguaggio che, stando a ciò che dicono, è ogre antico, ma che sembra soltanto lontanamen-

te simile a quella lingua morta. Tutti i titani ricevono il dono della comprensione di questo linguaggio al momento della trasformazione, tuttavia, altri possono avere difficoltà a padroneggiarlo. Imparare questo linguaggio come abilità richiede l'uso di 4 slot per le abilità da utilizzare per l'abilità in questione, mentre capire o parlare il linguaggio attraverso la magia (con un incantesimo come *comprensione dei linguaggi* o *linguaggi*) richiede una prova di Intelligenza con CD 20 ad ogni round per continuare a capire o a parlare il linguaggio.

Tiri salvezza: Gli stessi del personaggio.

Caratteristiche: Aumentano rispetto a quelle del personaggio come segue: For +6, Des +4, Cos +4, Int +8, Sag +4, Car +10.

Abilità: I titani ottengono un bonus razziale di +8 alle prove di Concentrazione, Conoscenze (arcane), Conoscenze (storia), Intimidire e Percepire Intenzioni.

Talenti: Gli stessi del personaggio.

Ambiente: Qualsiasi terreno.

Organizzazione: Solitario.

Grado di Sfida: Lo stesso del personaggio +2.

Tesoro: Doppio dello standard.

Allineamento: Qualsiasi malvagio.

Avanzamento: Per classe del personaggio.

Modificatore di livello: +6.

Personaggi titani

Indipendentemente dalla classe preferita del personaggio originale, la classe preferita di un ogre titano è lo stregone. Il procedimento di trasformazione in un ogre titano è un atto di malvagità indicibile e può essere intrapreso soltanto spontaneamente. L'ogre titano conserva tutte la capacità di classe che aveva in vita.

Trasformazione

La Rinascita richiede numerose componenti rare, oltre a un'incredibile quantità di energia magica, necessaria per attivare la trasformazione. L'ingrediente più importante, tuttavia, è sia il più difficile da ottenere che il più terribile. Al fine di poter attivare la trasformazione iniziale, l'incantesimo necessita del sangue puro di dieci elfi adulti. Il sangue deve essere fresco, non più vecchio di tre ore, e deve essere raccolto all'interno di un calderone appositamente preparato abbastanza grande da contenere l'ogre dopo la sua trasformazione. Purtroppo, la quantità di sangue necessaria per compiere il rituale è più che sufficiente da provocare la morte degli elfi utilizzati.

Il calderone funge da punto focale dell'incantesimo: viene collocato sopra un falò e viene riempito con il sangue degli elfi mescolato ad altri ingredienti rari ed esotici: quarzo prelevato dalla Valle di Cristallo, gemme rare e preziose, gigli notturni del Nightlund e altri ingredienti insoliti. Una volta che la mistura inizia a bollire, un flusso di energia magica viene infuso in essa; l'atto è sufficiente a prosciugare l'incantatore di tutte le sue energie magiche per le 24 ore successive.

Una volta che la mistura è stata preparata, l'aspirante ogre titano entra nel calderone e si immerge totalmente nella mistura. Non appena l'incantesimo viene completato, il corpo dell'ogre assorbe tutto il sangue infuso di magia all'interno del proprio, un procedimento estremamente doloroso. L'ogre deve essere dotato di un punteggio di Costituzione pari o superiore a 12 affinché sopravviva al processo, e anche in quel caso deve comunque superare un tiro salvezza sulla Tempra con CD 18, altrimenti morirà in modo orribile nel corso della trasformazione. Coloro che sopravvivono vengono immediatamente trasformati in ogre titani, ed emergono dal calderone dotati di un nuovo corpo, di una nuova mente e di una nuova determinazione.

Mantenere lo stato di grazia

Purtroppo per i titani, il processo di trasformazione non sembra essere ancora perfetto. Dopo circa 28 giorni dalla trasformazione, il titano inizia a soffrire di tremendi dolori ai muscoli e micidiali mal di testa (il titano viene considerato infermo, vedi la *Guida del Dungeon Master*). Nei giorni successivi, iniziano lentamente a ritrasformarsi e la Maledizione reclama di nuovo il dominio sul loro corpo. La schiena comincia ad incurvarsi, bubboni e pustole spuntano su tutto il corpo e la faccia del titano torna a farsi mostruosa e distorta. Nel giro di cinque giorni, il titano torna completamente alla sua forma "normale", mostrando per di più gli orribili segni del processo, cosa che li rende dei rinnegati agli occhi degli altri ogre. Vengono chiamati i "Caduti", e il loro destino è ciò che tutti i titani temono.

Esistono due soluzioni, ideate da Dauroth per tenere a bada la "degenerazione", così come la chiamano i titani. La prima prevede la ripetizione del rituale, ma per farlo occorre il sangue fresco di dieci elfi. Fortunatamente per i titani, Dauroth ha scoperto un modo per mantenere gli effetti della trasformazione senza ricorrere al rituale completo. Attraverso esperimenti e ricerche è riuscito a creare un elisir che rimanda la degenerazione di un mese. Fintanto che viene preso regolarmente, i titani possono mantenere la loro forma a tempo indeterminato. L'elisir ha bisogno soltanto del sangue di un unico elfo, e non è nemmeno necessario che venga tutto ricavato dallo stesso elfo, quindi quegli elfi talmente sfortunati da essere tenuti prigionieri dai titani vengono spesso dissanguati, ma mai fino a provocarne la morte. Soltanto Dauroth conosce il segreto della preparazione dell'elisir, il che gli garantisce un grande potere su tutti i titani. L'elisir può essere creato e conservare il suo potere per la durata massima di un anno, ma Dauroth fa di tutto per assicurarsi che il suo controllo sull'elisir, e quindi su tutti i titani, rimanga totale.

Caduti

Quando un ogre titano cede alla degenerazione, non si limita a ritrasformarsi nella sua forma originaria. Rimane invece non solo marchiato dalla lancinante trasformazione, ma anche profondamente corrotto dall'orribile rituale a cui ha preso parte. Un ogre caduto perde tutti i benefici dell'archetipo del titano e subisce inoltre una penalità permanente di -4 alla Forza, -6 alla Costituzione, -4 all'Intelligenze e -8 al Carisma.

Anche se la sua mente non riesce più ad afferrare i concetti e le idee che prima, come titano, riusciva a formulare, il ricordo totale di essi permane. Un ogre caduto ricorda bene che un tempo si ergeva al di sopra di tutti gli ogre, e che ora invece è decaduto più in basso di ogni altro. Molti cercano l'autodistruzione, nel tentativo di liberarsi da questi ricordi attraverso la morte. Alcuni rari casi provano a "guadagnarsi" il ritorno alla grandezza, ma di solito Dauroth è irremovibile, dal momento che normalmente è per sua scelta che il titano è caduto, a causa di qualche errore o qualche sgarbo commesso.

Esempio di titano

Capotribù Donnag

Umanoide mostruoso Grande
Dadi Vita: 4d8+12d10+5d4+126 (222 pf)
Iniziativa: +7 (+4 Iniziativa Migliorata, +3 Des)
Velocità: 12 m (8 quadretti)
CA: 30 (+9 naturale, +3 Des, +8 *corazza di piastre*)
Attacco base/Lotta: +17/+32
Attacco: Spadone Grande +32 mischia (3d6 +14/19-20 e 1d10 *esplosione di fiamme*) o speroni dai gomiti +28 mischia (1d6+11)
Danni: Spadone Grande +32/+26/+21/+16 (3d6+14/19-20 e 1d10 *esplosione di fiamme*) o speroni dai gomiti +28/+23 mischia (1d6+11)
Spazio/Portata: 3 m/3 m
Attacchi speciali: Presenza maestosa, talento necromantico, scolpire pietra e acciaio, flagello dell'anima, incantesimi
Qualità speciali: Sensi amplificati, intelletto imperscrutabile, linguaggio dei titani, incantesimi, resistenza al fuoco 30 (*corazza di piastre*)
Tiri salvezza: Temp +21, Rifl +13, Vol +13
Caratteristiche: For 32, Des 16, Cos 23, Int 16, Sag 15, Car 19
Abilità: Ascoltare +19, Cercare +13, Concentrazione +19, Conoscenze (arcane) +16, Conoscenze (storia) +16, Diplomazia +10, Intimidire +24, Nuotare +12, Osservare +16, Percepire Intenzioni +10, Raggirare +11, Sapienza Magica +6
Talenti: Allerta, Arma Focalizzata (spadone), Attacco Poderoso, Autorità, Persuasivo, Colpo Senz'Armi Migliorato, Combattere alla Cieca, Duro a Morire, Incalzare Potenziato, Incalzare, Incantare in Combattimento, Incantesimi Focalizzati (evocazione), Iniziativa Migliorata, Resistenza Fisica, Riflessi in Combattimento
Ambiente: Qualsiasi terreno
Organizzazione: Solitaria o banda
Grado di Sfida: 23
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Neutrale malvagio
Avanzamento: Per classe del personaggio

Il Capotribù Donnag, il sovrano di Bloten, era un ogre astuto e pieno di risorse che riuscì ad unificare le tribù frammentate degli ogre con l'intento di contrastare la minaccia crescente dei Signori Supremi dei Draghi. Purtroppo era anche vanitoso e assetato di potere, e sentiva la morte avvicinarsi man mano che la vecchiaia avanzava. Spinto dall'avidità, accettò prontamente l'offerta di Dauroth di trasformarlo in titano, nella speranza di ottenere non solo un incredibile potere ma anche l'eterna giovinezza. Ha ottenuto entrambe le cose, almeno fin quando continuerà a bere l'empia pozione preparatagli da Dauroth.

Donnag è profondamente e completamente fedele a Dauroth, fino a rasentare il fanatismo. È alto, bello in modo inumano e dotato di grande potere, e lavora fianco a fianco con Dauroth al fine di creare una nazione in grado di proclamare la gloria degli ogre titani per l'eternità.

Combattimento

Donnag è un guerriero di 12° livello e uno stregone di 5° livello. La CD dei tiri salvezza per resistere alle capacità di titano di Donnag è 24, mentre i tiri salvezza contro i suoi incantesimi da stregone hanno una CD pari a 14+ il livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Incantesimi da stregone (6/5/3/0): 0 – *frastornare, individuazione del magico, lettura del magico, messaggio, prestidigitazione, raggio di gelo;* 1° livello – *armatura magica, dardo incantato, evoca mostri I, foschia occultante, raggio di indebolimento, scudo;* 2° livello – *dissimulare, evoca sciame, nube di nebbia, ragnatela.*

Oggetti magici trasportati: *Spadone Grande del colpo infuocato+3, corazza di piastre dorata superiore della resistenza al fuoco+3, mantello della resistenza+2, anello della rigenerazione, collana dell'adattamento.*

Draghi e Signori Supremi dei Draghi

I draghi sono i primi figli degli dei, creati nel corso dell'Era dei Sogni, prima che gli dei creassero gli elfi, gli umani e gli ogre. Furono dotati di un legame innato con il mondo naturale e venne dato loro un incredibile potere, sia fisico che magico. Su Krynn esistono dieci clan principali di draghi, ripartiti nei cinque clan metallici del Bene e nei cinque clan cromatici del Male. I clan metallici obbediscono e onorano Paladine, il loro signore, riconoscendo in lui il Drago di Platino che li ha plasmati con amore dalla terra. I draghi cromatici adorano Takhisis, il Drago di Tutti i Colori e di Nessuno, il drago a cinque teste che funge per loro sia da madre che da dea.

Per tutto il corso della storia, così come Paladine e Takhisis si sono scontrati nei regni degli dei, i loro figli si sono scontrati nei cieli di Krynn. Ogni guerra ha sempre portato grandi cambiamenti nel mondo, e ogni volta i draghi si sono ritirati nelle loro tane a leccarsi le ferite, a seppellire e onorare i loro morti e a riposare per recuperare le forze in vista della battaglia successiva.

Esistevano alcune regole e convenzioni che venivano onorate da entrambe le fazioni, basate su un Giuramento strappato ai draghi metallici quando i draghi cromatici, su ordine della Regina

delle Tenebre, rubarono le uova dei draghi metallici addormentati e le tennero in ostaggio. Il Giuramento impedì ai draghi metallici di prendere parte alle prime fasi della Guerra delle Lance, fino al momento in cui venne scoperto che i clan cromatici avevano già violato il patto usando le uova rubate dei draghi metallici per creare i draconici.

Dopo la Guerra delle Lance e la Guerra del Caos, i draghi di entrambe le fazioni erano pronti a ritirarsi dal mondo per un certo periodo e recuperare ancora una volta le forze, ma stavolta giunse una nuova minaccia che accomunò i membri di entrambe le fazioni come possibili prede: l'arrivo dei draghi alieni.

Gli studiosi non sono stati in grado di scoprire il nome di questo cosiddetto "mondo alieno" da cui provenissero questi strani nuovi draghi. Anzi, in principio si pensava che i draghi in realtà venissero da un continente ignoto al di là dell'oceano. Tutto ciò che è dato di sapere è che i draghi nati su quel mondo erano molto più grandi dei draghi di Krynn, e che perfino i più giovani tra loro erano più grandi e più forti dei grandi dragoni più anziani di Krynn. I draghi nativi di Krynn divennero facili prede per i draghi alieni, che rivelarono di essere a conoscenza di un modo per catturare l'anima di un drago ucciso e di utilizzarla per diventare più potenti, distruggendo l'anima stessa nel farlo. I draghi alieni portarono con sé anche le conoscenze necessarie per costruire dei *totem dei teschi*, che consentivano loro di usare queste anime per diventare ancora più potenti, permettendo loro di conservare le loro grandi dimensioni, di alterare le terre circostanti a loro piacimento e di modificare i corpi e le menti delle creature minori al fine di creare degli schiavi.

L'Epurazione dei Draghi provocò la morte di buona parte della popolazione dei draghi nativi. Gli studiosi ritengono che almeno la metà dei draghi venne estinta, e che sia i clan metallici che quelli cromatici vennero decimati.

Cinque draghi alieni si ersero al di sopra di tutti gli altri draghi, proclamandosi Signori Supremi dei Draghi. Per interi decenni, questi terrificanti draghi malvagi governarono su buona parte del continente di Ansalon, ingrassandosi e facendo scempio delle ricchezze della terra. Nel corso della Guerra delle Anime, tuttavia, questi Signori Supremi dei Draghi, che si atteggiavano a dei, scoprirono di non essere i predatori supremi che si ritenevano. La profeta dell'Unico Dio attraversò Ansalon guidando una crociata, e alla fine della guerra tre dei cinque Signori Supremi vennero uccisi e gli altri due si barricarono all'interno dei loro reami.

Col ritorno degli dei, si ritiene che gli dei abbiano sigillato il percorso attraverso i reami spirituali che aveva permesso ai draghi alieni di trovare Krynn. Soltanto quei draghi alieni che erano riusciti a farsi strada fino al mondo prima della Guerra delle Anime sono rimasti su Krynn. È difficile dire quale sentiero sceglieranno di percorrere i draghi di entrambe le fazioni in futuro, ma sembra essersi stabilita una sorta di tregua tra loro, una tregua che forse riuscirà a impedirne l'estinzione.

Drago, avanzato

I draghi possono appartenere a dodici categorie di età, da cucciolo a grande dragone. La creazione dei *totem dei teschi*, tuttavia, consente a un drago di accumulare potere a un livello che va ben oltre quello dei grandi dragoni.

Categoria di età: Un drago standard acquisisce una "categoria di età virtuale" per ogni 3 Dadi Vita che ottiene oltre lo stadio di grande dragone. Un drago rosso con 61 DV, che dispone di 21 Dadi Vita in più rispetto a un normale grande dragone, ottiene sette categorie di età virtuali, il che significa che la sua categoria di età effettiva è pari a diciannove. Quelle capacità che funzionano una volta al giorno per ogni categoria di età o che utilizzano in altri modi la categoria di età del drago come parte di un calcolo faranno uso di questo valore modificato.

Taglia: Un importante elemento dell'avanzamento dei draghi è l'incremento della loro taglia. Quei draghi che non raggiungono la taglia Colossale allo stadio di grande dragone non potranno mai raggiungerla, in base alle regole di avanzamento standard. Quando un drago effettua un avanzamento, si deve fare riferimento al suo gruppo di taglia base: minore (draghi bianchi, neri, d'ottone e di rame), ordinario (draghi verdi, blu e di bronzo) e maggiore (draghi d'argento, rossi e d'oro).

Creazione della progenie

Sono in pochi ad aver assistito alla cerimonia di creazione e che sono riusciti a tornare per parlare di quell'orribile evento. Le vittime del processo di creazione della progenie vengono spesso drasticamente alterate sia nel corpo che nella mente. Anche se conservano la loro identità e le loro memorie, la loro personalità ne viene drasticamente alterata, sviluppando aspetti più feroci e tipici dei draghi. Questo improvviso cambio di personalità ha portato in principio i mistici e gli stregoni a credere che uno spirito draconico si sostituisse all'anima della vittima.

Il rituale di creazione della progenie, scoperto da Khellendros il Blu, necessita del sangue di un draconico e di un frammento fisico donato dal drago che effettua il rituale, come ad esempio del sangue, una scaglia, lacrime ecc. Soltanto i Signori Supremi dei Draghi, grazie ai loro totem dei teschi, sono riusciti a creare della progenie di drago; altri draghi hanno provato a fare altrettanto, ma finora nessuno ci è riuscito.

Al momento del rituale, fino a 50 Dadi Vita di umanoidi possono essere trasformati dal rituale, sebbene il Signore Supremo dei Draghi poi debba riposare un'ora per ogni DV di creature trasformate. Una volta completato il rituale, i bersagli hanno diritto a due tiri salvezza. Anche se la trasformazione fisica è inevitabile, il bersaglio deve superare un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + 1/2 dei DV del drago + il modificatore di Carisma del drago), altrimenti il suo allineamento passerà a quello della progenie di drago più appropriata. Se il primo tiro salvezza viene fallito, è necessario un se-condo tiro salvezza sulla Volontà (con la stessa CD) per evitare di cadere sotto il controllo dell'incantatore.

La varietà di progenie di drago dipende dal colore della scaglia usata come componente.

Un drago di taglia Minuscola da cucciolo appartiene al gruppo minore, un drago che da cucciolo è di taglia Piccola e non raggiunge mai la taglia Colossale appartiene al gruppo ordinario e un drago che da cucciolo è di taglia da Piccola a Grande e che raggiunge la taglia Colossale nello stadio di grande dragone appartiene al gruppo maggiore.

Un drago minore diventa Colossale quando acquisisce due categorie di età (6 DV) oltre lo stadio di grande dragone. Passa a Colossale+ quando acquisisce altre quattro categorie di età (12 DV). Quindi, un grande dragone bianco raggiunge la taglia Colossale a 42 DV e Colossale+ a 54 DV, mentre un grande dragone di bronzo diventa Colossale a 45 DV e Colossale+ a 57 DV.

Un drago ordinario diventa Colossale quando acquisisce una categoria di età (3 DV) oltre lo stadio di grande dragone. Diventa Colossale + quando acquisisce altre quattro categorie di taglia aggiuntive (12 DV). Quindi, un grande dragone verde raggiunge la taglia Colossale a 41 DV e Colossale+ a 53 DV, mentre un dra go di bronzo diventa Colossale a 42 DV e Colossale+ a 54 DV.

Un drago maggiore diventa Colossale+ quando acquisisce quattro categorie di taglia (12 DV) in più di quelle necessarie per raggiungere la taglia Colossale. Quindi, un drago rosso o d'argento diventano Colossali+ a 52 DV e un drago d'oro diventa Colossale+ a 50 DV.

Classe Armatura: Il bonus di armatura naturale di un drago aumenta di +1 per ogni Dado Vita oltre lo stadio di grande dragone (è possibile usare questo metodo di avanzamento anche per i draghi minori, dal momento che l'armatura naturale e i DV aumentano sempre allo stesso ritmo).

Arma a soffio: Se l'arma a soffio di un drago infligge danni, tali danni solitamente aumentano di 2 dadi per ogni categoria di età virtuale che il drago ha acquisito. Le uniche due eccezioni sono il drago d'ottone e il drago bianco, la cui arma a soffio vede i suoi danni aumentare soltanto di 1 dado per categoria di età. La CD del tiro salvezza contro l'arma a soffio di un drago rimane 10 + 1/2 dei Dadi Vita del drago + il suo modificatore di Costituzione.

Resistenza agli incantesimi: Per i draghi avanzati standard, la resistenza agli incantesimi aumenta di 2 per ogni categoria di età aggiuntiva.

Velocità: Quando un drago diventa Colossale, la sua velocità di volare aumenta di 15 metri e la sua manovrabilità diventa maldestra. Quando raggiunge la taglia Colossale+. La sua velocità di volare aumenta di altri 15 metri e la sua manovrabilità rimane maldestra. La velocità base sul terreno ed eventuali altri tipi di movimento speciale (nuotare, scavare e così via) non cambiano.

Punteggi delle caratteristiche: I punteggi di Forza e di Costituzione di un grande dragone aumentano di +2 per ogni categoria di età virtuale acquisita. La sua Destrezza rimane immutata. La sua Intelligenza, la sua Saggezza e il suo Carisma aumentano di +2 per ogni due categorie di età acquisite.

Capacità speciali: I draghi non acquisiscono capacità magiche aggiuntive, ma la loro riduzione del danno continua ad aumentare man mano che accumulano Dadi Vita. La riduzione del danno di un grande dragone aumenta di 5 per ogni due categorie di età acquisite oltre lo stadio di grande dragone e il suo tipo di riduzione del danno passa ad epico.

Livello dell'incantatore: Il livello dell'incantatore di un grande dragone aumenta di 2 per ogni categoria di età virtuale acquisita. I draghi avanzati acquisiscono il talento Capienza di Incantesimi Migliorata come talento bonus una volta ogni tre livelli dell'incantatore oltre il 20°.

Talenti: Come i normali draghi, i draghi avanzati ricevono un talento per ogni 4 Dadi Vita di cui dispongono. I talenti acquisiti dopo lo stadio di grande dragone possono essere talenti epici.

Grado di Sfida: Per i draghi standard, il GS aumenta di 2 per ogni categoria di età aggiuntiva. Tutte le altre statistiche dei draghi rimangono quelle descritte per i draghi generici e per le specifiche varietà di drago nel *Manuale dei Mostri* e in altre fonti analoghe.

Totem dei teschi

Il segreto che consente ai Signori Supremi dei Draghi di accedere alle riserve senza fine di energia necessarie per alterare le terre circostan-

Creare Totem dei Teschi

Il drago è in grado di creare un *totem dei teschi* che gli conferisce una quantità smisurata di potere.

Prerequisiti: Drago, Vampirismo draconico, capacità di lanciare incantesimi.

Benefici: Il drago è in grado di costruire un *totem dei teschi* e di ottenere tutti i benefici ad esso relativi. La costruzione richiede un minimo di dieci teschi (uno per ogni clan dei draghi) per grado di potere del totem. Per incantare un *totem dei teschi* è necessario un mese per grado di potere desiderato e un sacrificio permanente di DV pari al doppio del grado di potere desiderato.

Vampirismo Draconico

Il drago è in grado di assorbire l'energia vitale di un altro drago morente, usando tale energia per incrementare temporaneamente la propria forza.

Prerequisiti: Drago, capacità di lanciare incantesimi.

Benefici: Se il drago sferra il colpo decisivo per uccidere un altro drago, può tentare di assorbire l'anima del drago nel momento in cui questa abbandona il corpo. Lo spirito del drago defunto ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (pari alla CD della sua arma a soffio). Se il tiro salvezza viene superato, il drago non è in grado di assorbire lo spirito del drago defunto. Se invece il tiro salvezza viene fallito, il drago assorbe l'essenza della vittima.

Il drago ucciso deve essere in grado di lanciare incantesimi (solitamente deve essere di età adulta o superiore). Per ogni categoria di età del drago ucciso, il drago che effettua il vampirismo acquisisce un "Dado Vita virtuale". Tali Dadi Vita virtuali incrementano le capacità del drago come se questi fosse cresciuto di età, incrementando il proprio potere e la propria taglia, sebbene in realtà non sia invecchiato. Gli effetti, tuttavia, sono solo temporanei. Ad ogni settimana, il drago perde un Dado Vita virtuale e il suo potere diminuisce. Senza un *totem dei teschi*, tale perdita non può essere evitata in alcun modo.

Speciale: Senza un *totem dei teschi*, un drago può conservare i Dadi Vita virtuali solo temporaneamente.

ti, creare progenie di drago e compiere altre imprese magiche mai riuscite se non per mano degli dei, è nascosto nella creazione dei macabri trofei frutto dell'Epurazione dei Draghi: il totem dei teschi.

I *totem dei teschi* sono ricavati dai teschi scarnificati dei draghi. I teschi possono appartenere sia ai draghi metallici che a quelli cromatici, senza che sia necessaria alcuna distinzione tra bene e male. È la magia innata infusa nei draghi e il collegamento tra i draghi e il mondo ad essere importante, caratteristiche possedute soltanto dai draghi nativi di Krynn.

Il drago, utilizzando i teschi dei draghi che ha ucciso in battaglia, costruisce con essi un totem. Fu Malystryx a scoprire il segreto della costruzione dei totem dei teschi, ma con sorprendente velocità anche altri draghi impegnati nella guerra

Riserva di Energia dei Non Morti [Metamagia]

Il personaggio è in grado di risucchiare energia dai non morti circostanti per dare potenza ai suoi incantesimi.

Prerequisiti: Incantesimi Focalizzati Superiore (necromanzia), capacità di utilizzare stregoneria o misticismo, capacità di lanciare incantesimi necromantici di 6° livello.

Benefici: Mettendo a segno un attacco di contatto, il personaggio può provare a risucchiare l'energia di una creatura non morta. Il non morto ha diritto a un tiro salvezza sulla Volontà (CD 10 + il livello dell'incantatore del personaggio + il bonus di Carisma del personaggio) al fine di resistere al risucchio. Se il tiro salvezza viene fallito, il personaggio risucchia 1 DV per modificatore di Carisma dal non morto. Se un non morto scende a 0 DV, dovrà superare un altro tiro salvezza sulla Volontà, altrimenti verrà completamente distrutto. In caso di non morti eterei/incorporei, il personaggio deve essere in grado di toccare il non morto fisicamente al fine di poter effettuare il risucchio.

Il personaggio può quindi usare l'energia accumulata per lanciare un qualsiasi incantesimo conosciuto con i benefici di un qualsiasi altro talento di metamagia posseduto (come Incantesimi Potenziati, Ingranditi, ecc). Per ogni punto di energia accumulata speso, il personaggio riduce l'incremento di livello effettivo di incantesimo richiesto per applicare il talento. Ad esempio, una *palla di fuoco* ingrandita e potenziata normalmente richiederebbe l'uso di uno slot incantesimo di 6° livello (incantesimo di 3° livello, +2 livelli come potenziata +1 livello come ingrandita); usando tre livelli di energia accumulata, il personaggio lancia l'incantesimo come incantesimo di 3° livello, pur conservando i benefici di un incantesimo potenziato e ingrandito. Il personaggio non deve necessariamente essere di un livello alto al punto di consentire il lancio dell'incantesimo modificato normalmente (ad esempio, nel caso sopra indicato, non è necessario che il personaggio sia in grado di lanciare incantesimi di 6° livello), tuttavia non sarà possibile usare nello stesso incantesimo un ammontare di energia superiore al proprio modificatore di Carisma. Il personaggio può accumulare un ammontare massimo di energia pari al proprio livello del personaggio + il suo modificatore di Carisma, sebbene inizi a perdere 1 livello di energia ad ogni 10 minuti dopo che l'ha assorbita.

dell'Epurazione dei Draghi scoprirono a loro volta il segreto. I draghi della luce, i metallici, furono disgustati da questa notizia, ma molti dei draghi malvagi nativi di Krynn colsero al volo l'opportunità di incrementare il proprio potere, sperando che tale potere avrebbe offerto loro una protezione di qualche sorta dagli invasori spietati di un altro mondo. Purtroppo, dal momento che nessuno dei draghi buoni iniziò mai a costruire un totem, i draghi buoni non riuscirono a tenere testa alla disperazione dei draghi malvagi, disposti a tutto per sopravvivere, o alla ferocia degli invasori alieni.

Costruzione di un totem dei teschi

Un *totem dei teschi* è un trofeo dall'aspetto macabro. I teschi che lo compongono devono appartenere a draghi che abbiano raggiunto almeno l'età adulta; i teschi dei draghi più giovani non dispongono dell'energia necessaria per andare a comporre il totem. Come sia Malystryx che gli altri Signori Supremi dei Draghi scoprirono, deve esistere una sorta di equilibrio tra i diversi tipi di energia. Deve essere presente almeno un teschio per ognuno dei dieci tipi di drago nativi di Krynn: argento, bianco, blu, bronzo, nero, oro, ottone, rame, rosso e verde. Il teschio deve essere relativamente fresco e intatto, e il cervello al suo interno non deve avere tracce ingenti di putrefazione. I teschi devono essere disposti in colonna, formando una base più ampia che sale restringendosi fino a una cima.

La creazione di un *totem dei teschi* è un procedimento che richiede molti anni, dal momento che prevede non solo la raccolta dei teschi dei draghi, ma anche una meticolosa procedura secondo la quale il drago lentamente infonde parte della sua stessa essenza nel totem. Una volta che il totem annovera almeno un teschio per ognuno dei dieci clan di draghi e che il relativo rituale è stato completato, il totem comincia a manifestare i suoi poteri iniziali. Anche dopo che il totem è stato attivato, il drago può continuare ad aggiungervi altri teschi, ma il potere del totem non aumenta in modo rilevante se non si mantiene l'equilibrio tra i teschi dei dieci clan.

Quando il *totem dei teschi* viene eretto e il rituale finale viene completato, la colonna di teschi prende vita. Quando il totem viene attivato, le orbite di ogni teschio risplendono di una gelida luce continua.

Poteri di un totem dei teschi

La potente magia racchiusa in ogni *totem dei teschi* è ciò che rese ognuno dei Signori Supremi dei Draghi immensamente potenti, in quanto i totem forniscono ai draghi numerose capacità che vanno ad aggiungersi alle loro capacità di draghi.

La forza di un *totem dei teschi* è determinata da due fattori: il numero di teschi nel totem e l'equilibrio tra i dieci clan dei draghi. I totem più potenti sono quelli che hanno l'equilibrio meglio distribuito tra i dieci clan dei draghi. L'aggiunta di un qualsiasi teschio al totem può incrementare il potere del totem, ma se l'equilibrio globale del totem viene mantenuto, il potere incrementa drasticamente. Il potere aggiuntivo di un totem squilibrato è insignificante in confronto a quello che si ottiene preservando l'equilibrio tra i clan. Sono necessari dieci teschi di un singolo tipo di drago per compensare la mancanza di un teschio di un tipo specifico.

Il livello di potere di un totem dei teschi è pari al numero di teschi di draghi diviso dieci (arrotondando per difetto).

Creare servitori: Il drago è in grado di attingere al potere del *totem dei teschi* per infondere la propria essenza nelle creature viventi. Il drago può creare sia vassalli dei draghi che progenie di drago in questo modo. Il drago può creare un numero totale di vassalli e di progenie pari al proprio numero di DV moltiplicato per il livello di potere del *totem dei teschi*.

Draghi gregari: Il drago è in grado di attirare un determinato numero di draghi dello stesso clan. Il drago può attirare un numero di gregari pari al livello di potere del proprio totem. L'età dei draghi gregari è determinata dalla tabella sottostante:

Draghi gregari

Livello di potere	Categoria di età massima dei draghi gregari
1	Giovane
2	Adolescente
3	Adulto giovane
4	Adulto
5	Adulto maturo
6	Vecchio
7	Molto vecchio
8	Antico
9	Dragone
10	Grande dragone

Un drago può attirare soltanto un drago della categoria di età massima consentita, soltanto due draghi della categoria massima di età immediatamente inferiore a quella consentita e così via.

Potere epico: La costruzione di un *totem dei teschi* consente a un drago di acquisire un potere superiore perfino a quello dei leggendari grandi dragoni. Ogni livello di potere di un *totem dei teschi* consente al drago di acquisire e mantenere una "categoria di età virtuale" al di sopra di quella di grande dragone. Il drago acquisisce tutti i benefici e i poteri dell'archetipo di drago avanzato. Senza un *totem dei teschi*, nessun drago nativo di Krynn può progredire fino al punto di diventare un drago avanzato.

Autorità leggendaria: Il drago può attrarre a sé un numero di seguaci pari al proprio punteggio di Autorità moltiplicato per il livello di potere del suo *totem dei teschi*.

Percezione del reame: Facendo ricorso al potere racchiuso nel *totem dei teschi*, il drago può *scrutare* (con le stesse modalità dell'incantesimo omonimo) in ogni direzione attorno al totem, nel raggio sotto specificato. L'area soggetta allo scrutamento dipende dal livello di potere del totem.

Percezione del reame

Livello di potere	Raggio di azione dello scrutamento
1	30 m/DV
2	1,5 km/DV
3	3 km/DV
4	4,5 km/DV
5	6 km/DV
6	7,5 km/DV
7	15 km/DV
8	75 km/DV
9	112,5 km/DV
10	150 km/DV

Alterare reame: Forse il più grande potere che un drago può ottenere dal suo *totem dei teschi* è la sua

capacità di alterare i reami. L'ammontare dell'area che un drago può alterare dipende sia dal livello di potere del suo *totem dei teschi* che dalla forza del drago (determinata dai suoi DV).

Nell'area attorno al *totem dei teschi*, il terreno e il clima iniziano a mutare lentamente e inesorabilmente finché il tutto non si adegua al terreno ideale del tipo di drago in questione: ghiacciai e tempeste di neve per i draghi bianchi; paludi putride e piogge torrenziali per i draghi neri; fitte foreste pluviali per i draghi verdi; distese desertiche tempestate da fulmini per i draghi blu, e infine picchi vulcanici e un caldo arido e infernale per i draghi rossi.

L'area influenzata non è perfettamente sferica: il raggio di azione dell'effetto fornisce solo un'indicazione generica dell'area su cui il drago può esercitare il suo controllo. Fino ad ora, nessuno dei Signori Supremi dei Draghi ha mai raggiunto il raggio massimo dell'area influenzabile dall'effetto di alterazione del reame, in quanto soltanto Malystryx disponeva di un totem forte a sufficienza da provocare un cambiamento talmente drastico.

È necessario circa un giorno per plasmare un quadrato con lato di 15 km, partendo dall'area immediatamente circostante al *totem dei teschi*. Una volta che la trasformazione è stata completata, il drago cade in una profonda ibernazione, in quanto il potere necessario per la trasformazione proviene sia dal totem che dal drago. L'ibernazione è talmente profonda che soltanto uno stimolo intenso quanto il dolore fisico riuscirà a risvegliare il drago. L'ibernazione ha una durata pari a due giorni per ogni giorno passato ad alterare il reame.

Gli effetti dell'alterazione permangono fintanto che il drago rimane all'interno del reame alterato e finché il *totem dei teschi* rimane intatto e indisturbato. Se una sola delle due condizioni viene a mancare, il reame inizierà lentamente a tornare al suo stato naturale. Purtroppo, il ripristino avviene molto più lentamente rispetto alla trasformazione. Per ogni livello di potere del *totem dei teschi* utilizzato per alterare il reame, è necessario un anno intero prima che la terra torni al suo stato naturale.

Nota: Gli effetti delle alterazioni nei vecchi reami di Khellendros e Beryllinthranox hanno iniziato a svanire, man mano che la natura si riprende ciò che le appartiene.

Alterare reame

Livello di potere	Area massima dell'alterazione del reame
1	Quadrato del lato di 15 m/DV
2	Quadrato del lato di 75 m/DV
3	Quadrato del lato di 150 m/DV
4	Quadrato del lato di 1,5 km/DV
5	Quadrato del lato di 3 km/DV
6	Quadrato del lato di 15 km/DV
7	Quadrato del lato di 37,5 km/DV
8	Quadrato del lato di 75 km/DV
9	Quadrato del lato di 150 km/DV
10	Quadrato del lato di 375 km/DV

Drago marino

Drago (Acqua, Acquatico)
Ambiente: Temperato e acquatico caldo
Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o gruppo (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli).
Grado di Sfida: Cucciolo 3; molto giovane 4; giovane 5; adolescente 8; adulto giovane 11; adulto 14; adulto maturo 16; vecchio 18; molto vecchio 19; antico 21; dragone 23; grande dragone 25
Tesoro: Triplo dello standard
Allineamento: Sempre neutrale malvagio
Avanzamento: Cucciolo 7-8 DV; molto giovane 10-11 DV; giovane 13-14 DV; adolescente 16-17 DV; adulto giovane 19-20 DV; adulto 22-23 DV; adulto maturo 25-26 DV; vecchio 28-29 DV; molto vecchio 31-32 DV; antico 34-35 DV; dragone 37-38 DV; grande dragone 40 o più DV
Modificatore di livello: Cucciolo +3; molto giovane +3; giovane +5; altri -

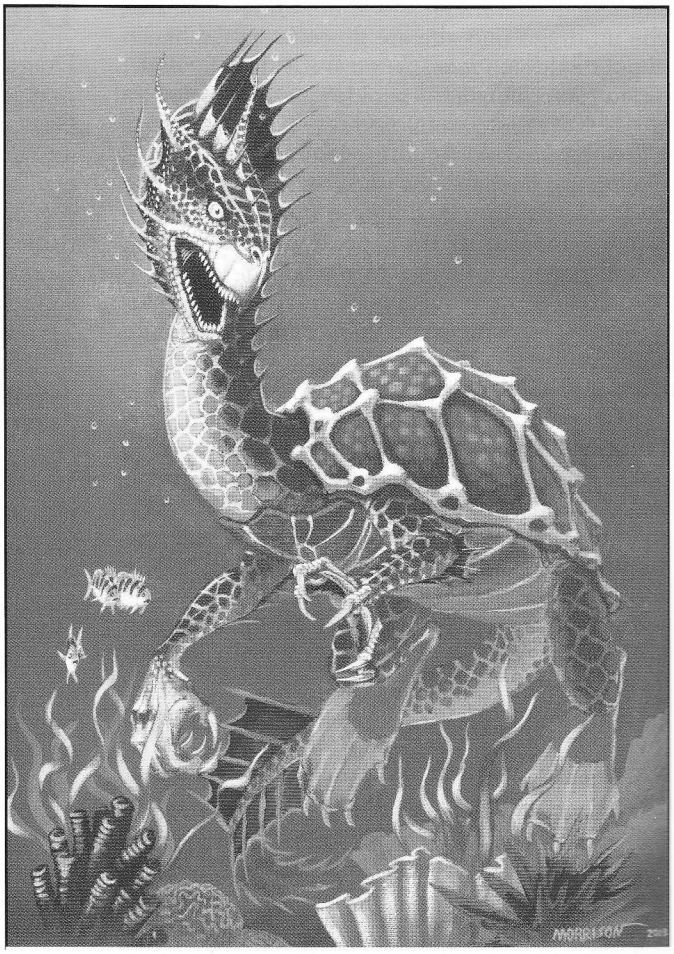
I draghi marini, che alcuni studiosi non considerano dei draghi veri e propri, sono tuttavia grandi, pericolosi, intelligenti e temibili quanto i loro cugini di superficie, e possono essere considerati a tutti gli effetti i signori degli oceani. Sono voraci e crudeli, e provano grande piacere nel capovolgere le navi in mare aperto per poi trascinare i relitti nelle loro tane nel fondo del mare. Non si interessano alle vicende del mondo di superficie e la maggior parte delle loro attività riguarda le distese oceaniche in cui dimorano. Questa combinazione di ferocia e di isolamento ha procurato ai draghi marini una reputazione leggendaria che si è diffusa perfino tra gli altri draghi, dipingendoli come una forza della natura che soltanto in occasioni remote emerge dagli abissi per terrorizzare i marinai. In apparenza i draghi marini sono simili alle testuggini dragone: il loro corpo è protetto da un robusto guscio corazzato. Al posto delle gambe possiedono pinne larghe e piatte che terminano con degli artigli affilati, mentre il loro sinuoso collo serpentino e la coda sono sormontati da una cresta spinata. La testa è inequivocabilmente identica a quella di un drago, i denti sono simili a quelli degli squali e le sue scaglie sono di un colore fine e variegato che varia dal nero al verde. Man mano che il drago marino invecchia, la sua pelle si fa maculata e il suo guscio accumula anni e anni di sedimenti di alghe e ciuffi di muschio, che lo rendono ancora più difficile da scorgere quando si nasconde sotto il pelo dell'acqua in attesa di ignari battelli o velieri.

I singoli draghi marini a volte si circondano di altri animali del mare come squali, seppie giganti o granchi giganti che fungono da sentinelle ed esploratori. Si dice che altri facciano uso di lacedon o altre orribili creature. Ricavano le loro tane solitamente da caverne scavate lungo le pareti dei rilievi sommersi, all'interno di qualche crepaccio, nei relitti delle navi affondate o tra le rovine degli imperi e delle città sommerse dalle onde. La tana di un drago marino nasconde sempre

grandi ricchezze per gli avventurieri abbastanza audaci o stolti da trovarne una e da sopravvivere per raccontarlo.

I draghi marini si scontrano di frequente con i draghi di bronzo e con le testuggini dragone, che vivono entrambi nel suo habitat naturale. Per questo motivo, molti draghi marini scelgono le loro tane il più lontano possibile dalla costa, affinché possano accumulare i loro tesori sommersi e nutrirsi delle creature degli abissi o di alghe senza essere disturbati. Sono particolarmente temuti dalle comunità di elfi del mare, come i Dimernesti, nei quali incutono grande rispetto, timore e odio, proprio come gli altri draghi nei confronti degli elfi di superficie. Fatta eccezione per questi nemici, il drago marino si trova ai vertici della catena alimentare degli oceani di Krynn e viene lasciato stare dalle creature marine minori.

I draghi marini parlano Comune, Draconico e Aquan.



Combattimento

Un drago marino scende in combattimento contro chiunque entri nel suo territorio, specialmente se si tratta di navi o barche a vela. Dal momento che è privo di ali e non può volare, normalmente inizia il suo attacco dal basso invece che dall'alto, capovolgendo un vascello e usando la sua arma a soffio sull'equipaggio oppure sui passeggeri. Poi ricorre alle sue possenti mascelle e agli artigli sulle pinne anteriori per eliminare eventuali naufraghi o nuotatori, riservando gli incantesimi e le capacità magiche per gli avversari più forti. Quei draghi marini che sanno in anticipo di dover affrontare un avversario impegnativo spesso chiamano a sé altri grandi animali marini in aiuto. Un'altra tattica preferita è quella di usare la loro capacità di suggestione su chiunque sia alla guida del vascello, spingendoli ad arenarsi su una secca o a speronare altre navi.

Capacità dei draghi limitate: I draghi marini non sono in grado di effettuare attacchi da schiacciamento o per ghermire, né possono sferrare colpi d'ala, a causa della loro conformazione fisica. Sono anche privi della percezione cieca degli altri draghi, che però compensano in altri modi (vedi percezione marina, più sotto).

Arma a soffio (Sop): I draghi marini dispongono di un solo tipo di arma a soffio, una nube di vapore surriscaldato (i cui danni inflitti vengono considerati danni da fuoco). Quest'arma a soffio è efficace sia sott'acqua che in superficie.

Presenza terrificante (Str): Le creature al di sopra della superficie dell'acqua o sulla terraferma acquisiscono un bonus di +4 ai tiri salvezza per resistere alla presenza terrificante dei draghi marini. Sotto ogni altro aspetto, questa capacità funziona esattamente come l'omonima capacità standard dei veri draghi.

Respirare sott'acqua (Str): I draghi marini possono respirare sott'acqua a tempo indetermina-

Tabella 6-1: Draghi marini per età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/ Lotta	Attacco	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Arma a soffio (CD)	Presenza Terrificante (CD)
Cucciolo	Pc	6d12+6 (45)	13	10	13	10	9	12	+6/+3	+8	+6	+5	+7	1d8 (14)	-
Molto giovane	Me	9d12+18 (76)	15	10	15	10	9	12	+9/+11	+11	+8	+6	+8	2d8 (16)	-
Giovane	Me	12d12+24 (102)	17	10	15	12	11	14	+12/+15	+15	+10	+8	+11	3d8 (18)	-
Adolescente	G	15d12+45 (142)	19	10	17	14	13	14	+15/+23	+18	+12	+9	+13	4d8 (20)	-
Adulto giovane	G	18d12+72 (189)	23	10	19	14	13	16	+18/+28	+23	+15	+11	+15	5d8 (23)	22
Adulto	E	21d12+105 (241)	27	10	21	16	16	16	+21/+37	+27	+17	+12	+17	6d8 (25)	23
Adulto maturo	E	24d12+120 (276)	29	10	21	16	16	18	+24/+41	+31	+19	+14	+19	7d8 (27)	26
Vecchio	E	27d12+162 (337)	31	10	23	18	17	18	+27/+45	+35	+21	+15	+21	8d8 (29)	28
Molto vecchio	E	30d12+180 (375)	33	10	23	18	17	20	+30/+49	+39	+23	+17	+23	9d8 (31)	30
Antico	Ma	33d12+231 (445)	35	10	25	20	19	20	+33/+57	+41	+25	+18	+25	10d8 (33)	31
Dragone	Ma	36d12+288 (522)	37	10	27	22	21	22	+36/+61	+45	+28	+20	+28	11d8 (36)	34
Grande dragone	Ma	39d12+312 (565)	39	10	27	22	21	22	+39/+65	+49	+29	+21	+29	12d8 (37)	35

Tabella 6-2: Capacità dei draghi marini per età

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore	RI
Cucciolo	6 m, nuotare 18 m	+0	16 (+1 taglia, +5 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 16	Respirare sott'acqua, immunità al fuoco, percezione marina	-	-
Molto giovane	6 m, nuotare 18 m	+0	18 (+8 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 18	-	-	-
Giovane	6 m, nuotare 18 m	+0	21 (+11 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 21	-	-	-
Adolescente	6 m, nuotare 18 m	+0	23 (-1 taglia +14 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 23	*Comando delle scaglie*	1°	-
Adulto giovane	6 m, nuotare 18 m	+0	26 (-1 taglia, +17 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 26	Capovolgere, riduzione del danno 5/magia	3°	20
Adulto	6 m, nuotare 18 m	+0	28 (-2 taglia, +20 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 28	*Intralciare*	5°	22
Adulto maturo	6 m, nuotare 18 m	+0	31 (-2 taglia, +23 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 31	Riduzione del danno 10/magia	7°	23
Vecchio	6 m, nuotare 18 m	+0	34 (-2 taglia, +26 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 34	*Suggestione*	9°	25
Molto vecchio	6 m, nuotare 18 m	+0	37 (-2 taglia, +29 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 37	Riduzione del danno 15/magia	11°	26
Antico	6 m, nuotare 18 m	+0	38 (-4 taglia, +32 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 38	*Controllare acqua*	13°	28
Dragone	6 m, nuotare 18 m	+0	41 (-4 taglia, +35 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 41	Riduzione del danno 20/magia	15°	29
Grande dragone	6 m, nuotare 18 m	+0	44 (-4 taglia, +38 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 44	*Suggestione di massa*	17°	31

to e possono utilizzare liberamente tutte le loro capacità anche quando sono immersi.

Percezione marina: Questa capacità consente a un drago marino di percepire automaticamente qualsiasi oggetto di taglia Media o superiore nell'acqua attorno a sé. Dispone dello stesso raggio di azione della capacità di presenza terrificante del drago e si sostituisce alla normale capacità di percezione cieca dei veri draghi. Quegli avversari che non possono essere visti direttamente dal drago marino godono comunque di occultamento totale nei suoi confronti.

Capovolgere (Str): Un drago marino sommerso che sia un adulto giovane o più anziano, quando emerge da sotto una nave o una barca lunga meno di 6 metri ha una possibilità del 95% di capovolgerla. La possibilità diventa del 50% per un'imbarcazione dai 6 ai 18 metri e del 20% per le imbarcazioni oltre i 18 metri. I draghi marini antichi o più anziani hanno una possibilità del 100% di capovolgere navi lunghe meno di 6 metri, una possibilità del 75% di capovolgere quelle da 6 a 18 metri e del 50% di capovolgere quelle più lunghe di 18 metri.

Comando delle scaglie (Sop): Un drago marino può utilizzare questa capacità per tre volte al giorno. Esercita uno *charme di massa* che agisce solo sugli animali dotati di scaglie (rettili e pesci). Il drago può comunicare con qualsiasi animale influenzato dallo charme come se lanciasse *parlare con gli animali.* Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 1° livello.

Altre capacità magiche: 3 volte al giorno – *controllare acqua, intralciare, suggestione;* 1 volta al giorno – *suggestione di massa.*

Abilità: Nascondersi, Nuotare e Sopravvivenza vengono considerate abilià di classe per i draghi marini.

Drago d'ombra

Drago (Ombra)
Ambiente: Sotterranei
Organizzazione: Cucciolo, molto giovane, giovane, adolescente e adulto giovane: solitario o gruppo (2-5); adulto, adulto maturo, vecchio, molto vecchio, antico, dragone o grande dragone: solitario, coppia o famiglia (1-2 e 2-5 piccoli).
Grado di Sfida: Cucciolo 2; molto giovane 3; giovane 5; adolescente 7; adulto giovane 10; adulto 12; adulto maturo 15; vecchio 17; molto vecchio 18; antico 20; dragone 21; grande dragone 23
Tesoro: Doppio dello standard
Allineamento: Sempre caotico malvagio
Avanzamento: Cucciolo 5-6 DV; molto giovane 8-9 DV; giovane 11-12 DV; adolescente 14-15 DV; adulto giovane 17-18 DV; adulto 20-21 DV; adulto maturo 23-24 DV; vecchio 26-27 DV; molto vecchio 29-30 DV; antico 32-33 DV; dragone 35-36 DV; grande dragone 38 o più DV

I draghi d'ombra non sono nativi di Krynn, tuttavia alcuni esemplari si sono fatti strada fino ad Ansalon, in un modo o nell'altro. Si dice che Whisper, un antico drago d'ombra, fosse al ser-

vizio di Fistandantilus; esiste poi Soulchill, un drago d'ombra astuto e misterioso che infesta le contrade del Nightlund; esiste un altro strano drago d'ombra senza nome che sembra essere stato creato dall'ombra del dio primordiale, il Caos; e infine c'è Dhamon, un drago d'ombra creato dagli oscuri progetti di un drago d'ombra senza nome del Caos.

I draghi d'ombra tendono ad essere maliziosi e ingannevoli, e dispongono di un collegamento naturale con il Piano delle Ombre.

I draghi d'ombra hanno scaglie trasparenti e corpi oscuri che danno loro un aspetto indistinto: da una certa distanza sembrano essere soltanto una sinistra massa di ombre.

Combattimento

I draghi d'ombra preferiscono attaccare di nascosto, utilizzando la loro capacità di *mimetizzarsi con le ombre*. Normalmente ricorrono a incantesimi di illusione per confondere e disperdere i loro avversari, utilizzando il terreno attorno alla propria tana a loro vantaggio e separando gruppi di avversari per poi aggredirli uno per uno.

Arma a soffio (Sop): L'arma a soffio d un drago d'ombra è un cono di ombre fumanti e turbinanti che genera un effetto di *risucchio di energia*. Le creature all'interno del cono acquisiscono un numero di livelli negativi pari a quello indicato nella relativa tabella; la tabella indica anche il tiro salvezza per rimuovere il livello negativo. Superando un tiro salvezza sui Riflessi (con la stessa CD) il numero di livelli negativi subiti si riduce della metà (arrotondando per difetto).

Mimetizzarsi con le ombre (Sop): In qualsiasi condizione che non sia la piena luce del giorno, un drago d'ombra può svanire nelle ombre ottenendo un occultamento pari a nove decimi. Nemmeno le luci artificiali o gli incantesimi come *luce* o *fiamma perenne* sono in grado di negare questa capacità. L'incantesimo *luce diurna* è invece sufficiente.

Creare ombre (Sop): Per tre volte al giorno un drago d'ombra che abbia raggiunto lo stadio di

Tabella 6-3: Draghi d'ombra per età

Età	Taglia	Dadi Vita (pf)	For	Des	Cos	Int	Sag	Car	Attacco base/ Lotta	Attacco	TS Tempra	TS Riflessi	TS Volontà	Arma a soffio (CD)	Presenza terrificante (CD)
Cucciolo	Mi	4d12+4 (30)	11	10	13	14	14	15	+4/-2	+6	+5	+4	+6	1 (14)	-
Molto giovane	Pc	7d12+7 (52)	13	10	13	16	16	17	+7/+4	+9	+6	+5	+8	1 (16)	-
Giovane	Pc	10d12+10 (75)	13	10	13	16	16	17	+10/+7	+12	+8	+7	+10	1 (18)	-
Adolescente	Me	13d12+26 (110)	15	10	15	18	18	19	+13/+15	+15	+10	+8	+12	2 (20)	-
Adulto giovane	Me	16d12+32 (136)	17	10	15	18	18	19	+16/+19	+19	+12	+10	+14	2 (22)	23
Adulto	G	19d12+57 (180)	19	10	17	20	20	21	+19/+27	+22	+14	+11	+16	3 (24)	24
Adulto maturo	G	22d12+88 (231)	23	10	19	20	20	21	+22/+32	+27	+17	+13	+18	4 (26)	26
Vecchio	E	25d12+125 (287)	27	10	21	24	24	25	+25/+40	+31	+19	+14	+21	5 (29)	29
Molto vecchio	E	28d12+140 (322)	29	10	21	26	26	27	+28/+45	+35	+21	+16	+24	5 (32)	32
Antico	E	31d12+186 (387)	31	10	23	23	23	29	+31/+49	+39	+22	+17	+26	6 (34)	34
Dragone	Ma	34d12+238 (459)	33	10	25	30	30	31	+34/+57	+41	+26	+19	+29	7 (37)	37
Grande dragone	Ma	37d12+296 (536)	35	10	27	32	32	33	+37/+61	+45	+29	+21	+32	8 (39)	39

Tabella 6-4: Capacità dei draghi d'ombra per età

Età	Velocità	Iniziativa	CA	Capacità speciali	Livello dell'incantatore	RI
Cucciolo	24 m, volare 45 m (media)	+0	19 (+2 taglia, +7 naturale), contatto 12, colto alla sprovvista 19	Immunità al risucchio di energia	-	12
Molto giovane	24 m, volare 45 m (media)	+0	21 (+1 taglia, +10 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 21	Mimetizzarsi con le ombre	-	13
Giovane	24 m, volare 45 m (media)	+0	24 (+1 taglia, +13 naturale), contatto 11, colto alla sprovvista 24		-	15
Adolescente	24 m, volare 45 m (scarsa)	+0	26 (+16 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 26	Immagine speculare	1°	17
Adulto giovane	24 m, volare 45 m (scarsa)	+0	29 (+19 naturale), contatto 10, colto alla sprovvista 29	Riduzione del danno 5/magia	3°	20
Adulto	24 m, volare 45 m (scarsa)	+0	31 (-1 taglia, +22 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 31	Porta dimensionale	5°	22
Adulto maturo	24 m, volare 45 m (scarsa)	+0	34 (-1 taglia, +25 naturale), contatto 9, colto alla sprovvista 34	Riduzione del danno 10/magia	7°	25
Vecchio	24 m, volare 45 m (scarsa)	+0	36 (-2 taglia, +28 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 36	Anti-individuazione	9°	27
Molto vecchio	24 m, volare 45 m (scarsa)	+0	39 (-2 taglia, +31 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 39	Riduzione del danno 15/magia	11°	28
Antico	24 m, volare 45 m (scarsa)	+0	42 (-2 taglia, +34 naturale), contatto 8, colto alla sprovvista 42	Camminare nelle ombre	13°	30
Dragone	24 m, volare 45 m (maldestra)	+0	43 (-4 taglia, +37 naturale), contatto 6, colto alla sprovvista 43	Riduzione del danno 20/magia	15°	31
Grande dragone	24 m, volare 45 m (maldestra)	+0	46 (-4 taglia, +40 naturale) contatto 6, colto alla sprovvista 4	Creare ombre	17°	33

grande dragone può evocare una massa d'ombra che si sprigiona entro un raggio di 90 metri e per la durata di un'ora (questo è un effetto di creazione). All'interno di questo raggio, tutte le fonti di luce normale o magica vengono negate. Tutti i personaggi e le creature ottengono un bonus di +4 alle loro prove di Nascondersi effettuate all'interno delle ombre, e possono nascondersi anche se sono osservati direttamente. I draghi d'ombra e le altre creature correlate al Piano delle Ombre acquisiscono occultamento totale tra le ombre (con una possibilità del 50% di venire mancati), ma possono muoversi e attaccare normalmente. Ottengono un bonus di +2 ai loro attacchi e negano ai loro avversari qualsiasi bonus di Destrezza alla CA, dal momento che vengono considerati invisibili.

Altre capacità magiche: 3 volte al giorno – *antiindividuazione, immagine speculare;* 2 volte al giorno – *porta dimensionale;* 1 volta al giorno –*camminare nelle ombre.*

Brine, il Signore Supremo dei Draghi Marini

Il Signore Supremo dei Draghi conosciuto tra i mortali come Brine e nativo degli oceani di Krynn è non solo un membro di una delle specie di draghi meno conosciute, ma anche uno dei più solitari. Brine passava buona parte della sua vita a razziare le navi mercantili nei pressi del Mare di Sangue di Istar, ma l'estate del Caos arrestò il maelstrom che turbinava al centro del Mare di Sangue, facendone la destinazione di intere orde di creature del Caos che si riversarono in mare fuggendo dalle rive di Ansalon. Allontanantosi da questi improvvisi cambiamenti, Brynseldimer si ritrovò nelle acque nei pressi di Silvanesti quando ebbe inizio l'Epurazione dei Draghi. Venne così a sapere delle azioni dei giganteschi draghi alieni e della loro ascesa al potere, e approfittò dell'occasione per fare altrettanto.

Brine accumulò potere uccidendo altri draghi marini più giovani e meno potenti o, di tanto in tanto, qualche drago verde, nero o di bronzo, ma temendo le rappresaglie degli altri draghi di superficie, si rifugiò negli abissi del mare. Conquistò rapidamente Dimernesti, provocando nella lotta il crollo di molti insediamenti degli elfi del mare e di vari antichi edifici. Tuttavia, grazie all'artefatto noto come la *Corona delle Maree*, non riuscì a distruggere definitivamente il reame degli elfi e così si accontentò di assalire gli elfi più isolati o le navi che attraversavano il suo reame.

Il dominio di Brine sui mari orientali di Ansalon ebbe fine quando gli Eroi del Cuore, un gruppo che comprendeva al suo interno Jasper Fireforge, Dhamon Grimwulf e Rig Mer-Krel, si misero in cerca della *Corona delle Maree* e nel corso della ricerca riuscirono a sconfiggere il drago marino con l'aiuto dell'artefatto magico chiamato il *Pugno di E'li*. Brine, oltraggiato all'idea di doversi scontrare con dei mortali in grado di ferirlo, andò su tutte le furie, ma morì sulla prua della nave degli eroi, il *Nautilus*, e scomparve sotto le onde. Felici nel vedere che gli eroi avevano tenuto fede al loro patto, i Dimernesti consegnarono loro la *Corona della Maree* e il regno di terrore di Brynseldimer fu consegnato alla storia.

Brine preferisce usare la sua arma a soffio in combattimento, quando gli è possibile, generando spesso ustioni fatali e facendo ribollire l'acqua al tocco del suo soffio. Emerge al di sotto delle navi e le capovolge, elimina i naufraghi e lascia che la nave affondi fino a toccare il fondo dell'oceano, dove si unisce a centinaia di relitti. Brine fa raramente uso della sua magia, in parte perché pensa che la sua potenza fisica sia più che sufficiente per ottenere ciò che vuole. Forse, se avesse saputo che gli Eroi del Cuore si fossero dimostrati talmente impegnativi, avrebbe riveduto le sue tattiche.

Brynseldimer "Brine": Drago marino, dragone; GS 23; Drago Mastodontico (acqua, acquatico); DV 36d12+288; pf 539; Iniz +4; Vel 6 m, nuotare 18 m; CA 41 (contatto 6, colto alla sprovvista 41); Att base +36; Lotta +61; Att +46 mischia (4d6+13 morso), Att comp +46 mischia (4d6+13 morso), +43 mischia (2d8+6, 2 artigli), +42 mischia (2d8+19, colpo di coda); Spazio/Portata 6 m/4,5 m (morso 6 metri); AS arma a soffio, capovolgere, presenza terrificante, capacità magiche, spazzata di coda; QS riduzione del danno 20/magia, scurovisione entro 18 m, immunità a fuoco, *sonno* e paralisi, visione crepuscolare, *comando delle scaglie*, percezione marina, resistenza agli incantesimi 29, respirare sott'acqua; AL NM; TS Temp +28, Rifl +20, Vol +25; For 37, Des 10, Cos 27, Int 22, Sag 21, Car 22.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +36, Ascoltare +43, Cercare +42, Concentrazione +44, Conoscenze (arcane, natura) +42, Diplomazia +42, Nuotare +57, Osservare +43, Percepire Intenzioni +41, Raggirare +42, Sapienza Magica +42, Sopravvivenza +41; Allerta, Arma Focalizzata (morso), Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (arma a soffio), Creare Totem dei Teschi, Critico Migliorato (morso), Incalzare Potenziato, Incalzare, Incantesimi Focalizzati (ammaliamento), Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Vampirismo Draconico.

Arma a soffio (Sop): Cono di gas lungo 18 m, 11d8 danni da fuoco, Riflessi CD 37 dimezza. Quest'arma a soffio funziona sia in superficie che sott'acqua.

Capovolgere (Str): Brine ha una possibilità del 100% di capovolgere navi lunghe meno di 6 metri, una possibilità del 75% di capovolgere quelle da 6 a 18 metri e del 50% di capovolgere quelle più lunghe di 18 metri.

Comando delle scaglie (Sop): 3 volte al giorno – come *charme di massa* che agisce solo sugli animali dotati di scaglie (rettili e pesci). Il drago può comunicare con qualsiasi animale influenzato dallo charme come se lanciasse *parlare con gli animali*. Questa capacità è equivalente ad un incantesimo di 1° livello.

Percezione marina: Nel raggio di 198 metri, consente a un drago marino di percepire automaticamente qualsiasi oggetto di taglia Media o superiore nell'acqua attorno a sé.

Capacità magiche: 3 volte al giorno – *controllare acqua, intralciare, suggestione.* 15° livello dell'incantatore; CD del tiro salvezza 16 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come uno stregone di 15° livello. *Incantesimi da stregone conosciuti:* (6/8/7/7/7/7/6/4; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo, 17 + livello dell'incantesimo per gli ammaliamenti): 0 – *aprire/chiudere, individuazione del magico, individuazione del veleno, lettura del magico, luci danzanti, mano magica, resistenza, riparare, suono fantasma*; 1° – *armatura magica, charme su persone, resistere agli elementi, scudo, sonno*; 2° – *forza del toro, grazia del gatto, nube di nebbia, oscurità, sfocatura*; 3° – *dissolvi magie, lentezza, protezione dall'energia, velocità*; 4° – **confusione, disperazione opprimente, immunità agli incantesimi, metamorfosi*; 5°– *crescita animale, dominare persone, evoca mostri V, regressione mentale*; 6°– *controllare acqua, dissolvi magie superiore, nebbia acida*; 7° – *controllare tempo atmosferico, riflettere incantesimo.*

Spazzata di coda: semicerchio del diametro di 9 metri. Le creature di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d6+19 danni contundenti; Riflessi CD 33 dimezza.

Respirare sott'acqua (Str): Brine può sott'acqua a tempo indeterminato. Può utilizzare liberamente le sue armi a soffio, i suoi incantesimi e altre capacità quando si trova sott'acqua.

Khellendros, la Tempesta su Ansalon

Per un lungo periodo di tempo, si riteneva che Khellendros fosse originario di Ansalon. In realtà proveniva dal mondo nativo degli altri Signori Supremi, e giunse su Krynn poco prima dell'inizio della Guerra delle Lance. Poco dopo il suo arrivo, Khellendros scelse per sé una compagna di nome Nadir, che morì poco dopo l'apertura delle uova della sua nidiata. Nonostante i suoi figli fossero numerosi, ve ne era uno in particolare, di nome Zephyr, che era il preferito del grande drago blu. Nel corso della Guerra delle Lance, Zephyr cadde in battaglia nel corso di un attacco a Schallsea, come anche il cavaliere originale di Khellendros, Kartilann del Khur. Il drago blu venne allora assegnato al cavaliere che aveva cavalcato Zephyr, la fiera guerriera Kitiara Uth-Matar. I due condussero una lunga campagna di trionfi nel corso della Guerra delle Lance, e finirono per diventare i capi dell'Armata dei Draghi Azzurri. In questo periodo, Skie si affezionò al suo cavaliere, fino ad innamorarsene e a considerarla sua pari più di quanto qualsiasi altro drago sarebbe mai stato disposto a fare.

Dopo la morte di Kitiara, Khellendros divenne ossessionato dall'idea di reclamare lo spirito del suo cavaliere. Informato da Takhisis che l'anima di Kitiara si trovava su un piano chiamato il Grigiore, Khellendros partì per le profondità eteree ancora una volta, ma non riuscì a riportare l'anima della donna con sé. Il desiderio di riavere con sé Kitiara fu la forza che animò Khellendros per tutta l'Era dei Mortali. Dalla sua ascesa a Signore Supremo alla sua scoperta della creazione della progenie di drago, tutto fu fatto in nome di Kitiara.

Takhisis fu infuriata dall'impudenza del drago, che osava mettere una semplice mortale al di sopra di una dea in importanza. Dopo una lunga pianificazione, il drago blu tentò di nuovo di raggiungere il Grigiore. Ma Takhisis ingannò Khellendros, teletrasportandolo nella sua tana e convincendolo di aver raggiunto di nuovo il Grigiore.

Skie riuscì a sfuggire alla trappola tuttavia, e risvegliatosi, chiese a Takhisis di restituirle Kitiara. La dea oscura decise invece di conferire i suoi poteri alla sua discepola Mina, che ferì gravemente il drago blu. La ferita fu sufficiente a consentire a Malystryx di uccidere Skie, lasciando i mortali liberi di contendersi la parte di Solamnia che il drago blu aveva conquistato.

Khellendros ("Skie"): Drago blu, grande dragone avanzato; GS 35; Drago Colossale+ (terra); DV 54d12+702, pf 1.109; Iniz +4; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 90 m (maldestra); CA 46 (contatto 2, colto alla sprovvista 46); Att base +54; Lotta +89; Att +68 mischia (8d6+19, morso); Att comp +68 mischia (8d6+19 morso) e +63 mischia (4d8+9, 2 artigli) e +64 mischia (4d6+9, 2 ali) e +63 mischia (4d8+ 27, colpo di coda); Spazio/Portata 12 m/9 m (morso 12 m); AS arma a soffio, *creare/distruggere acqua*, schiacciamento, presenza terrificante, ghermire, imitazione dei suoni, capacità magiche, spazzata di coda; QS percezione cieca, riduzione del danno 30/epico, scurovisione 18 m, immunità ad elettricità *sonno* e paralisi, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 36, respirare sott'acqua; AL LM; TS Temp

+37, Rifl +27, Vol +37; For 49, Des 10, Cos 37, Int 26, Sag 27, Car 26.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +57, Ascoltare +67, Cercare +65, Concentrazione +70, Conoscenze (arcane) +65, Conoscenze (piani) +65, Conoscenze (storia) +65, Diplomazia +67, Intimidire +65, Osservare +67, Percepire Intenzioni +65, Raccogliere Informazioni +32, Raggirare +65, Sapienza Magica +65; Arma Focalizzata (artiglio), Armatura Naturale Migliorata, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Creare Totem dei Teschi, Escludere Materiali, Fluttuare, Forma Alternativa, Ghermire, Incalzare, Incantesimi Estesi, Incantesimi Ingranditi, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Soffio in Volo, Soffio Radente, Vampirismo Draconico, Virare.

Arma a soffio (Sop): Linea di 42 m, 34d8 danni da elettricità, Riflessi CD 50 dimezza.

Creare/distruggere acqua **(Mag):** 3 volte al giorno – come *creare acqua*, ma può anche essere usato per distruggere l'acqua. 27° livello dell'incantatore; CD Volontà 45 nega.

Schiacciamento: Area di 12 m per 12 m. Gli avversari di taglia Enorme o inferiore subiscono 8d6+27 danni contundenti e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 44 per non venire immobilizzati; bonus di lotta +89.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 153 metri, DV 54 o meno, Volontà CD 45 nega.

Ghermire: Bonus di lotta +89; artigli contro le creature di taglia Enorme o minore per 4d8+9 per round, morso contro le creature di taglia Mastodontica o inferiore per 8d6+19 per round, o 16d8+38 per round se Khellendros non si muove, la creatura ghermita può venire scagliata per 51 metri, subendo 17d6 danni.

Imitazione dei suoni (Str): Khellendros può imitare qualsiasi voce e suono che abbia già udito, ogni volta che vuole. Chi ascolta deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 45 per non cadere nell'inganno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno – *ventriloquio*; 1 volta al giorno – *miraggio arcano, terreno illusorio, velo.* 27° livello dell'incantatore; CD del tiro salvezza contro l'incantesimo 18 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come uno stregone di 27° livello. *Incantesimi da stregone conosciuti:* (6/8/8/8/8/7/7/7/7/6; tiro salvezza CD 18 + livello dell'incantesimo): 0 – *aprire/chiudere, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, prestidigitazione, raggio di gelo, sigillo arcano, suono fantasma*; 1° – *allarme, dardo incantato, disco fluttuante (di Tenser), identificare, raggio di indebolimento*; 2° – *cecità/sordità, invisibilità, localizza oggetto, schegge di pietra, scintilla folgorante*; 3° – *dissolvi magie, evoca mostri III, palla di fuoco, tempesta di nevischio*; 4° – *lancia di fulmini di Dalamar, metamorfosi, muro di tempesta, scrutare*; 5° – *evoca mostri V, giara magica, scolpire pietra, teletrasporto*; 6° – *catena di fulmini, cerchio di morte, fuorviare*; 7° – *evoca mostri VII, spostamento planare, transizione eterea*; 8° – *charme di massa, clone, tempesta elettrica*; 9° – *fatale, lamento della banshee, parola del potere (uccidere).*

Spazzata di coda: Semicerchio del diametro di 12 m, gli avversari di taglia Grande o inferiore subiscono 4d6+27 danni contundenti; Riflessi CD 50 dimezza.

Malystryx, la Massacratrice Rossa

Tra tutti i draghi alieni che invasero Krynn, Malystryx dominava incontrastata. Malys arrivò nel 385 AC (2 SC) e rese subito nota la sua presenza incendiando i territori della Penisola del Goodlund, sterminando migliaia di kender e creando in tal modo i kender afflitti. Dopo numerose e letali razzie, nella Penisola di Goodlund (ribattezzata "Desolazione") gli unici abitanti rimasti furono i goblin, gli ogre, i draconici e la progenie di drago rosso.

Malystryx, probabilmente il più grande drago che abbia mai solcato i cieli di Krynn, diede il via all'Epurazione dei Draghi e sconfisse tutti i draghi che la affrontarono in combattimento. Nel corso di quasi trent'anni, innumerevoli draghi, sia metallici che cromatici, morirono per mano di coloro che appresero l'insidioso metodo di assimilazione delle anime utilizzato dalla Rossa.

Il solo aspetto di Malystryx a superare per intensità la sua magia o la sua potenza fisica era la sua superbia, che la condusse a tentare di sostituirsi a Takhisis, fallendo. Anche se la sconfitta lasciò il segno nell'ego di Malys, non la scoraggiò a lungo, e ben presto tornò a incombere con la sua presenza opprimente sulle vite dei suoi sudditi e degli altri Signori Supremi dei Draghi. Alla fine fu la sua stessa presunzione a condurla alla sconfitta nel corso della Guerra delle Anime.

Capitolo Sei

Dopo che Takhisis rubò il suo totem dei teschi, il grande drago rosso volò verso Sanction per riversare la sua collera sulla popolazione della città. Malys si scontrò nei cieli della città con la giovane profeta Mina, senza mai nutrire alcun dubbio sulla propria incolumità. Tale gesto avventato si rivelò il suo errore finale.

Malystryx ("Malys"): Drago rosso femmina, grande dragone avanzato; GS 39; Drago Colossale+ (fuoco); DV 63d12+1.071, pf 1.504; Iniz +4; Vel 12 m, volare 75 m (maldestra); CA 67 (contatto 2, colta alla sprovvista 67); Att base +63; Lotta +103; Att +79 mischia (8d6+24, morso); Att comp +79 mischia (8d6+24 morso) e +77 mischia (4d8+12, 2 artigli) e +77 mischia (4d6+12, 2 ali) e +77 mischia (4d8+36, colpo di coda); Spazio/Portata 12 m/9 m (morso 12 m); AS arma a soffio, schiacciamento, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca, riduzione del danno 35/epico, scurovisione 18 m, immunità a fuoco, *sonno* e paralisi, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 46, vulnerabilità al freddo; AL CM; TS Temp +50, Rifl +33, Vol +44; For 59, Des 10, Cos 45, Int 32, Sag 33, Car 32.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +66, Ascoltare +77, Cercare +77, Concentrazione +77, Conoscenze (arcane) +77, Conoscenze (geografia) +77, Diplomazia +77, Intimidire +77, Muoversi Silenziosamente +25, Osservare +77, Raccogliere Informazioni +44, Raggirare +77, Saltare +90, Sapienza Magica +44, Sopravvivenza +77, Utilizzare Oggetti Magici +77, Valutare +77; Armatura Naturale Migliorata, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Capacità Focalizzata (arma a soffio), Creare Totem dei teschi, Escludere Materiali, Fluttuare, Ghermire, Incalzare Potenziato, Incalzare, Incantare in Combattimento, Incantesimi Ingranditi, Incantesimi Intensificati, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Potenziati, Iniziativa Migliorata, Maestria in Combattimento, Multiattacco, Soffio in Volo, Soffio Radente, Vampirismo Draconico, Virare.

Arma a soffio (Sop): Linea di 24 m, 38d10 danni da fuoco, Riflessi CD 60 dimezza.

Schiacciamento: Area di 12 m per 12 m. Gli avversari di taglia Enorme o inferiore subiscono 8d6+36 danni contundenti e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 58 per non venire immobilizzati; bonus di lotta +103.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 171 metri, DV 62 o meno, Volontà CD 52 nega.

Ghermire: Bonus di lotta +103; artigli contro le creature di taglia Enorme o minore per 4d8+12 per round, morso contro le creature di taglia Mastodontica o inferiore per 8d6+24 per round, o 16d8+48 per round se Malystryx non si muove, la creatura ghermita può venire scagliata per 57 metri, subendo 19d6 danni.

Capacità magiche: 19 volte al giorno – *localizza oggetto*; 3 volte al giorno – *suggestione*; 1 volta al giorno – *rivela locazioni, scopri il percorso*. 33° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 21 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come uno stregone di 33° livello. *Incantesimi da stregone conosciuti:* (6/9/9/9/8/8/8/8/7/7; tiro salvezza CD 21 + livello di incantesimo): 0 – *frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, raggio di gelo, suono fantasma*; 1° – *blocca porte, dardo incantato, identificare, mani brucianti, messaggio*; 2° – *dardo elementale, pirotecnica, produrre fiamma, sfera infuocata, sfocatura*; 3° – *dissolvi magie, muro di vento, palla di fuoco, pira di Palin*; 4° – *metamorfosi funesta, muro di fuoco, scrutare, tentacoli neri*; 5° – *animare morti, dominare persone, giara magica, occhi indagatori*; 6° – *carne in pietra, disintegrazione, muovere il terreno*; 7° – *palla di fuoco ritardata, spruzzo prismatico, tempesta di fuoco*; 8° – *nube incendiaria, orrido avvizzimento, scagliare maledizione superiore*; 9° – *lamento della banshee, sciame elementale* (soltanto fuoco), *sciame di meteore*.

Spazzata di coda: Semicerchio del diametro di 12 m, gli avversari di taglia Grande o inferiore subiscono 4d6+36 danni contundenti; Riflessi CD 58 dimezza.

Onysablet, la Nera

La temibile Onysablet è una dei Signori Supremi dei Draghi più solitari. Questo drago nero alieno, una volta giunto su Krynn, ha reclamato per sé le vaste distese che un tempo erano i territori degli ogre lungo il Mare Nuovo. Col passare degli anni, Sable ha trasformato lentamente la regione in una sconfinata palude chiamata la Palude Nuova, popolandola con creature di ogni genere alterate dai suoi orribili esperimenti magici.

Tra tutti i Signori Supremi dei Draghi, Sable è quella meno interessata agli eventi del mondo esterno. È un drago estremamente curioso, ma è quasi del tutto concentrata sullo studio (e sul potenziamento) della natura e delle creature naturali. E così si accontenta di rimanere entro i confini della sua oscura palude, inviando la sua progenie e i suoi abomini a catturare i viandanti solitari al fine di poterli utilizzare come cavie per i suoi esperimenti. È a tale scopo che Sable consente alle varie razze mortali di vivere nella lugubre e corrotta città di Shrentak, all'interno della palude. È convinta che in questo modo il flusso di nuovo "materiale biologico grezzo" nella palude non si esaurirà mai.

Con la morte dei suoi tre cugini Khellendros, Malystryx e Beryllinthranox, Onysablet è ancora più determinata che mai a tenersi lontana dagli occhi indiscreti del resto del continente, senza però seguire l'esempio di Gellidus, che si nasconde come un codardo.

Onysablet ("Sable"): Drago nero femmina, grande dragone avanzato; GS 26; Drago Colossale (acqua); DV 43d12+400, pf 654; Iniz +4; Vel 18 m, volare 60 m (maldestra), nuotare 18 m; CA 45 (contatto 2, colta alla sprovvista 45); Att base +43; Lotta +74; Att +50 mischia (4d8+15, morso); Att comp +50 mischia (4d8+15, morso) e +45 mischia (4d6+7, 2 artigli) e +45 mischia (2d8+7, 2 ali) e +45 mischia (4d6+ 23, colpo di coda); Spazio/Portata 9 m/6 m (morso 9 m); AS arma a soffio, schiacciamento, *oscurità*, presenza terrificante, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS percezione cieca, riduzione del danno 30/epico, scurovisione 18 m, immunità ad acido,

sonno e paralisi, sensi acuti, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 32, respirare sott'acqua; AL CM; TS Temp +33, Rifl +25, Vol +29; For 41, Des 10, Cos 31, Int 22, Sag 23, Car 22.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +46, Ascoltare +54, Cercare +52, Concentrazione +56, Conoscenze (arcane) +52, Conoscenze (natura) +52, Diplomazia +52, Nascondersi +30, Osservare +54, Raggirare +29,Sapienza Magica +52, Sopravvivenza +29; Allerta, Armatura Naturale Migliorata, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Combattere alla Cieca, Creare Totem dei Teschi, Escludere Materiali, Fluttuare, Incantesimi Ingranditi, Incantesimi Massimizzati, Iniziativa Migliorata, Riflessi Fulminei, Soffio in Volo, Vampirismo Draconico, Virare.

Arma a soffio (Sop): Linea di 42 m, 28d4 danni da acido, Riflessi CD 41 dimezza.

Charme sui rettili **(Mag):** 3 volte al giorno - funziona come *charme di massa*, ma agisce solo sui rettili. Sable può comunicare con gli animali soggetti a charme come se stesse usando un incantesimo *parlare con gli animali*. Questa capacità è equivalente a un incantesimo di 1° livello. 19° livello dell'incantatore; Volontà CD 37 nega.

Imputridire acqua **(Mag):** 1 volta al giorno - corrompe fino a un cubo d'acqua con spigolo di 3 metri entro un raggio di 126 metri, rovinando pozioni e altri oggetti. 19° livello dell'incantatore; Volontà CD 37 nega.

Schiacciamento: Area di 9 m per 9 m. Gli avversari di taglia Grande o inferiore subiscono 4d8+23 danni contundenti e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 41 per non venire immobilizzati; bonus di lotta +74.

Oscurità **(Mag):** 3 volte al giorno – Come *oscurità*, ma nel raggio di 45 metri. 19° livello dell'incantatore.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 126 metri, DV 43 o meno, Volontà CD 37 nega.

Capacità magiche: 3 volte al giorno – *Come piaga degli insetti*; 1 volta al giorno – *crescita vegetale*. 19° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come uno stregone di 19° livello. *Incantesimi da stregone conosciuti:* (6/8/8/7/7/7/7/6/6/4; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo; CD 17 + livello dell'incantesimo per gli incantesimi di trasmutazione): 0 – *aprire/chiudere, frastornare, individuazione del magico, individuazione del veleno, lampo, lettura del magico, luci danzanti, riparare*; 1° – *blocca porte, dardo incantato, identificare, raggio di indebolimento, ritirata rapida*; 2° – *blocca persone, individuazione dei pensieri, invisibilità, ragnatela, sfera crepitante*; 3° – *chiaroudienza/chiaroveggenza, nube maleodorante, scudo di terra, suggestione*; 4° – *charme sui mostri, metamorfosi, scrutare*; 5° – *incubo, nube mortale, regressione mentale, visione del vero*; 6° – *annegare, carne in pietra, cerchio di morte, costrizione*; 7° – *evoca mostri VII, gelo profondo, scrutare superiore*; 8° – *metamorfosi di un oggetto, orrido avvizzimento, scagliare maledizione superiore*; 9° – *desiderio, ombre*.

Spazzata di coda: Semicerchio del diametro di 12 m, gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 2d8+23 danni contundenti; Riflessi CD 40 dimezza.

Respirare sott'acqua (Str): Sable può sott'acqua a tempo indeterminato. Può utilizzare liberamente le sue armi a soffio, i suoi incantesimi e altre capacità quando si trova sott'acqua.

Razor, drago blu

Razor, un veterano della Guerra del Caos e una figura fondamentale per la sconfitta di Malystryx la Rossa nelle ultime fasi della Guerra delle Anime, servì per la maggior parte dell'Era dei Mortali come cavalcatura per un Cavaliere Scuro, il Maresciallo Medan. Da giovane, Medan aveva cavalcato su Razor nel corso della conquista di Ansalon da parte dei Cavalieri Scuri, e i due si erano guadagnati la reputazione di ufficiali modello all'interno dell'organizzazione.

All'inizio dell'Epurazione dei Draghi, la compagna di Razor venne uccisa dalla Minaccia Verde, Beryllinthranox, e il suo teschio venne incorporato nel totem dei teschi della Verde. Razor riuscì a sfuggire alla stessa sorte grazie a Medan, che insistette affinché il drago non cercasse la vendetta immediata per la morte della compagna. Quando l'Epurazione dei Draghi ebbe termine e su Ansalon venne fissata una tregua precaria, il Maresciallo Medan si assicurò che Razor venisse nascosto nel fitto dei boschi di Qualainesti, lontano dall'attenzione dei Signori Supremi dei Draghi. Questa tattica contrastava con tutti i propositi d'onore di Razor, ma il drago rimase fedele a Medan e cercò di vivere al meglio la sua vita da recluso.

Quando scoppiò la Guerra delle Anime, Razor venne assegnato a un giovane Cavaliere Solamnico travestito da Cavaliere di Takhisis, Gerard uth Mondar, con il compito di portarlo in territorio Solamnico. Quella che all'inizio sembrava una semplice missione crebbe gradualmente fino a coinvolgere i due nell'assalto di Qualinost da parte di Beryl, nella morte di Khellendros, in un ulteriore travestimento nel corso di un viaggio con il drago d'argento Mirror e nella grande battaglia finale a fianco di Mina contro Malys. A quella battaglia, Razor prese parte come cavalcatura del Cavaliere Scuro minotauro, Galdar. Anche se i due riuscirono a ferire più volte Malys, Razor venne scaraventato contro il fianco di una montagna e precipitò nella foresta sottostante, dove rimase impalato, cadendo su alcune spunzoni rocciosi. Morì come era vissuto, con onore e con estremo senso del dovere.

In battaglia, e praticamente in qualsiasi altra occasione, Razor tiene sempre un comportamento completamente professionale. Sferra attacchi coordinati e prova a padroneggiare il campo di battaglia prima possibile, al fine di potere garantire presto la vittoria. Non si preoccupa di lesinare la sua arma a soffio, che considera uno strumento utile sia in combattimento che in altre circostanze.

È difficile dire se la personalità brusca e professionale di Razor sia frutto di trenta e più anni passati al servizio di Medan, o se sia stato Medan ad essere influenzato dal drago. Di sicuro i due sono fatti l'uno per l'altro, e la fedeltà di Razor al suo cavaliere è assoluta.

Razor: Drago blu adulto; GS 14; Drago Enorme (terra); DV 21d12+105, pf 247; Iniz +4; Vel 12 m, scavare 6 m, volare 45 m (scarsa); CA 28 (contatto 8, colto alla sprovvista 28); Att base +21; Lotta +31; Att +27 mischia (2d8+8, morso); Att comp +27 mischia (2d8+8, morso), +23 mischia (2d6+4, 2 artigli), +22 mischia (1d8+4, 2 ali), +22 mischia (2d6+12, colpo di coda); Spazio/Portata 4,5 m/3 m (morso 4,5 m); AS arma a soffio, *creare/distruggere acqua*, schiacciamento, presenza terrificante, imitazione dei suoni, capacità magiche, incantesimi; QS riduzione del danno 5/magia, scurovisione 18 m, immunità ad elettricità, *sonno* e paralisi, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 21; AL LM; TS Temp +17, Rifl +12, Vol +15; For 27, Des 10, Cos 21, Int 16, Sag 17, Car 16.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +21, Ascoltare +26, Cercare +27, Concentrazione +26, Conoscenze (Cavalieri di Neraka) +24, Diplomazia +24, Osservare +29, Percepire Intenzioni +27, Raggirare +21, Sapienza Magica +24; Allerta, Arma Focalizzata (artigli), Attacco in Volo, Capacità Focalizzata (arma a soffio), Fluttuare, Forma Alternativa, Iniziativa Migliorata, Vincolo d'Onore.

Arma a soffio (Sop): Linea di 30 m, 12d8 danni da elettricità, Riflessi CD 27 dimezza.

Creare/distruggere acqua **(Mag):** 3 volte al giorno – come *creare acqua*, ma può anche essere usato per distruggere l'acqua. 5° livello dell'incantatore; Volontà CD 23 nega.

Schiacciamento: Area di 4,5 m per 4,5 m. Gli avversari di taglia Piccola o inferiore subiscono 2d8+8 danni contundenti e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 25 per non venire immobilizzati; bonus di lotta +31.

Presenza terrificante (Str): Raggio di 54 metri, DV 21 o meno, Volontà CD 23 nega.

Imitazione dei suoni (Str): Razor può imitare qualsiasi voce e suono che abbia già udito, ogni volta che vuole. Chi ascolta deve superare un tiro salvezza sulla Volontà con CD 23 per non cadere nell'inganno.

Capacità magiche: 3 volte al giorno – *ventriloquio*. 5° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 13 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come uno stregone di 5° livello. *Incantesimi da stregone conosciuti:* (6/7/5; tiro salvezza CD 13 + livello di incantesimo): 0 – **ettura del magico, individuazione del magico, individuazione del veleno, luci danzanti, resistenza, suono fantasma*; 1° – *armatura magica, contrastare elementi, foschia occultante, stretta folgorante*; 2° – *forza del toro, grazia del gatto.*

Maresciallo Alexius Medan

Umano Grr5/Cavaliere del Giglio 6/Cavaliere dei draghi 3: GS 14; umanoide Medio; DV 5d10+10 (Grr) più 6d10+12 (Cavaliere del Giglio) più 3d8+6 (Cavaliere dei draghi); pf 102; Iniz+2; Vel 9 m; CA 20 (contatto 10, colto alla sprovvista 20); Att +18/+13/+8 mischia (1d8+6, 19-20/x2 *spada lunga+1*); AS demoralizzare, attacco in sella, attacco furtivo +2d6; QS mobilità in armatura, talento del drago, comunicazione empatica, volontà incrollabile; AL LM (tendente a LN); TS Temp +14, Rifl +8, Vol +5; For 16, Des 14, Cos 15, Int 13, Sag 12, Car 13.

Abilità e talenti: Addestrare Animali +10, Ascoltare +5, Cavalcare +10, Conoscenze (religioni) +6, Decifrare Scritture +4, Diplomazia +12, Equilibrio +8, Intimidire +7, Osservare +5, Percepire Intenzioni +5; Allerta, Arma Focalizzata (spada lunga), Arma Specializzata (spada lunga), Autorità, Combattere in Sella, Duro a Morire, Negoziatore, Resistere alla Paura dei Draghi, Vincolo d'Onore.

Demoralizzare (Str): Un Cavaliere del Giglio acquisisce un bonus profano di +2 alle prove di Intimidire effettuate per demoralizzare un avversario in combattimento. Se la prova del cavaliere viene superata, il bersaglio rimane scosso per 6 round.

Attacco in sella: Un cavaliere dei draghi può sempre attaccare nello stesso round del suo drago gregario, e non è necessaria una prova di Cavalcare per farlo.

Attacco furtivo (Str): Se un Cavaliere del Giglio riesce a colpire un avversario quando questi non gode del suo bonus di Destrezza alla CA (che lo abbia o meno), o quando effettua un attacco ai fianchi, il colpo del Cavaliere del Giglio infligge +2d6 danni aggiuntivi. Se il Cavaliere del Giglio riesce a mettere a segno un colpo critico con un attacco furtivo, questi danni extra non vengono moltiplicati. Gli attacchi a distanza contano come attacchi furtivi solo se il bersaglio si trova a meno di 9 metri. Utilizzando un manganello (o un sacchetto di sabbia) o un colpo senz'armi, il Cavaliere del Giglio può effettuare un attacco furtivo che infligga danni non letali invece di danni letali. Non può utilizzare un'arma che infligge danni normali per infliggere danni non letali nel corso di un attacco furtivo. Un Cavaliere del Giglio può effettuare un attacco furtivo soltanto sulle creature viventi dotate di anatomie distinguibili. Qualsiasi creatura immune ai colpi critici è analogamente immune agli attacchi furtivi. Il Cavaliere del Giglio deve anche essere in grado di vedere il bersaglio bene a sufficienza da individuare un punto vitale. Il Cavaliere del Giglio non può effettuare un attacco furtivo quando colpisce una creatura occultata o quando colpisce le gambe di una creatura i cui punti vitali sono fuori della sua portata.

Drago gregario: Un cavaliere dei draghi può scegliere un drago che abbia già cavalcato in precedenza come suo drago gregario. Nel caso di Medan, il suo drago gregario è Razor. Grazie al legame che unisce i due, Razor riceve i seguenti benefici fintanto che rimane il gregario di Medan: +2 Dadi Vita bonus, armatura naturale+2, modificatore di Forza +1. Se Razor e Medan si separano, Razor perderà tali benefici al ritmo di un -1 alla settimana, finché non tornerà alle sue normali statistiche come drago (va specificato che le statistiche di Razor sopra riportate si riferiscono al drago dopo la morte di Medan).

Talento del drago: Un cavaliere dei draghi può concedere al suo drago gregario i benefici completi di un talento bonus che non viene con-

teggiato ai fini di determinare il numero massimo di talenti di un drago, sebbene il drago debba comunque soddisfare i prerequisiti indicati nella descrizione del talento. Il drago acquisisce questo talento fintanto che il suo cavaliere è in sella o lo "controlla" in qualche modo. Medan può conferire a Razor il talento Soffio Radente.

Comunicazione empatica (Str): Un cavaliere dei draghi è in grado di comunicare con la sua cavalcatura preferita senza parlare. Un cavaliere dei draghi può trasmettere informazioni e istruzioni alla sua cavalcatura fintanto che ognuno si trova a portata visiva dell'altro.

Volontà incrollabile (Sop): Un Cavaliere del Giglio dimostra tale devozione alla causa che diviene immune agli effetti di paura. Riceve inoltre un bonus morale di +2 a tutti i tiri salvezza contro le magie di influenza mentale.

Proprietà: Spada lunga+1, mezza armatura+3.

Alexius Medan era il figlio di un nobile di Palanthas, il Barone Andruis Medan. La madre di Alexius morì quando Alexius era ancora un bambino, e così fu il padre a crescerlo. Il Barone Medan, seppure facoltoso, era noto per essere un uomo duro, severo, stretto, rigido e intollerante. Il vecchio Medan non vedeva alcuna utilità in chi non era umano, e si oppose energicamente agli sforzi di Tanis Mezzelfo e degli altri che cercavano di portare la pace su Ansalon attraverso l'unificazione delle razze.

Anche se il Barone Medan non era un cavaliere, un tempo era stato un sostenitore dei Cavalieri Solamnici. Col passare del tempo era rimasto disilluso dall'ordine, e quando i cavalieri annunciarono l'approvazione di un'alleanza con gli elfi, il Barone li considerò dei traditori di Solamnia. Il Barone instillò in suo figlio un codice d'onore che era stretto, rigido e severo quanto il proprio. Il Caos era il male peggiore che potesse esistere, e l'ordine il bene supremo. La libertà era consentita solo a coloro che disponevano del rango e dei privilegi per meritarsela. Coloro che non la meritavano dovevano sottostare al volere dei loro superiori.

Quando Lord Ariakan fondò l'Ordine dei Cavalieri di Takhisis, si mise in cerca di sovvenzioni e sostenitori. Contattò il Barone Medan, convinto che potesse condividere le sue stesse filosofie. I due divennero grandi amici. Il barone fornì molti dei fondi che Ariakan utilizzò per costruire il suo cavalierato.

Alexius, all'epoca un giovane che sognava di guadagnarsi l'onore e la gloria sul campo di battaglia, nutriva grande ammirazione per Lord Ariakan e fu entusiasta di sentirsi invitato ad unirsi al cavalierato. Anche se suo padre era un sovvenzionatore dell'ordine, Alexius chiese di non beneficiare di alcun favore, e non gliene fu concesso nessuno. Partì dal grado minimo della gerarchia, come tutti gli altri scudieri, e si guadagnò ogni avanzamento di grado regolarmente. La Regina Takhisis gli concesse la Visione, un mondo rinchiuso in una prigione pacifica, dove nessuno obiettava o metteva in discussione la legge. Medan approvò tale visione.

Medan si dimostrò un soldato eccellente, coraggioso e leale nei confronti del suo comandante e dei suoi commilitoni. Si guadagnò il rispetto sia di coloro al di sotto che al di sopra di sé. Nel corso della cosiddetta Estate di Fuoco, Medan ottenne il comando delle forze dei Cavalieri Scuri incaricate di conquistare Qualinesti. Medan non vedeva alcuna utilità negli elfi, e la sua bassa opinione fu confermata dalle lotte intestine e dai complotti ambiziosi che vide in atto tra i senatori elfici. Lasciò che fossero gli elfi stessi a provocare la caduta della loro patria e, una volta ridotta in rovina, Medan accettò la loro resa ed entrò a Qualinesti da vincitore.

Il governo di Medan era duro, ma non crudele. Non eresse campi di prigionia e non istituì squadre di esecuzione, come gli elfi si aspettavano. Portò la pace, la legge e l'ordine nel regno, e lasciò che gli elfi vivessero le loro vite come erano abituati a fare, senza troppe interferenze. Permise agli elfi di conservare il loro re burattino, un giovane di nome Gilthas, che Medan disprezzava in quanto debole e indeciso.

Col passare degli anni, molti elfi scoprirono di riuscire ad accettare il governo di Medan. Alcuni, tuttavia, si rifiutavano di vivere sotto la sua tirannide illuminata. A Qualinesti spuntarono varie sacche di resistenza. Medan venne costantemente tormentato da questi ribelli, che assalivano le sue pattuglie, assassinavano i suoi soldati, tentavano di assassinare lui e facevano tutto ciò che potevano per scacciare i Cavalieri Scuri da Qualinesti. Medan aveva ben poca pazienza verso i ribelli, che disturbavano l'ordine della vita regolare, e la punizione che infliggeva a quelli che riusciva a prendere era rapida e severa.

La Guerra del Caos rafforzò le convinzioni di Medan, secondo le quali il mondo poteva continuare a sopravvivere soltanto grazie all'unità della legge e dell'ordine. Dovette però subire un grave colpo alla fine della guerra, a causa di quello che

sembrava l'abbandono della Regina Takhisis e la successiva morte di Lord Ariakan. Medan rimase scosso nel profondo, e per un periodo di tempo decise di isolarsi dal mondo, rinchiudendosi nel suo giardino e cercando di rimettere insieme i suoi ideali andati in frantumi.

In un primo tempo si aggrappò alla fedeltà ai precetti dei Cavalieri Scuri, in quanto in essi vedeva l'unica salvezza possibile per il mondo. Purtroppo, la guida del cavalierato cadde in mano agli avidi e agli ambiziosi. I cavalieri abbandonarono la Visione. I requisiti minimi per l'accettazione nel cavalierato si fecero sempre più bassi, finché il tutto non divenne poco più di una scuola di addestramento per ladri e tagliagole.

In questo periodo di crisi, Medan capì infine che i suoi ideali e le sue convinzioni erano distorte e corrotte. Si rese conto che nel mondo esistevano onore e coraggio, ma non dove lui li aveva cercati finora. Trovò queste qualità in coloro che aveva soggiogato, e in special modo in Laurana, la Regina Madre. La sua grazia, il suo fascino e la sua bellezza avevano un forte effetto su di lui, unitamente al fascino e alla bellezza della terra degli elfi. Quando vide il regno minacciato dalla crudeltà e dall'avidità dei Signori Supremi dei Draghi, Medan si considerò il protettore di Qualinesti, e non più il suo dittatore.

Nel corso della Guerra delle Anime, Medan scoprì un complotto per assassinare il Re Gilthas. Sventò il complotto, uccise l'assassino e si unì a Gilthas e a Laurana per salvare il popolo di Qualinesti dall'attacco della Signora Suprema dei Draghi Beryl. Mentre Re Gilthas guidava i profughi elfi al sicuro, Medan e Laurana mettevano a punto un piano per abbattere assieme il drago. Ma prima che potessero mettere in atto il loro piano, Medan venne ucciso dal fratello dell'elfo assassino, sconvolto dal dolore, e Laurana dovette affrontare il drago da sola.

Il drago venne sconfitto, ma a caro presso. Grazie alle macchinazioni della Regina Takhisis, Qualinesti cadde in rovina e divenne il Lago della Morte.

Anche se il suo tentativo di salvare la terra che amava si concluse in un fallimento, il Maresciallo Alexius Medan viene ricordato come un eroe tra i Qualinesti sopravvissuti, uno dei pochissimi umani ad ottenere questo onore.

Solomirathnius, il Guardiano Speculare

Il drago d'argento Solomirathnius servì per lungo tempo come guardiano alla Cittadella della Luce. La sua collaborazione con i mistici di Goldmoon iniziò a circa quindici anni dell'Era dei Mortali. Una sera il drago d'argento, ferito, arrivò alla Cittadella dopo essere stato inseguito da vari draghi neri al servizio di Sable. Quando Solomirathnius (o "Mirror") riuscì a raggiungere i mistici di Schallsea, aveva già usato tutti i suoi incantesimi nel corso del combattimento e della fuga.

Mirror sarebbe morto sotto gli artigli dei draghi neri se i mistici della Cittadella non lo avessero curato, permettendogli di mettere in fuga i draghi neri più fortunati e di uccidere gli altri. Quando la battaglia ebbe termine, Mirror, gravemente segnato dalla lotta, decise di rimanere alla Cittadella e di fungere da suo guardiano. Anche se questa decisione venne accolta con grande entusiasmo dai mistici, vi fu anche chi vide in questa affiliazione un presagio sinistro. Oltre mille anni fa, nomadi Wemitowuk avevano combattuto contro i draghi d'argento per il possesso del territorio.

Quando la Grande Tempesta attraversò Ansalon, Takhisis lanciò un richiamo a Mirror, attirandolo lontano dalla cittadella. Mentre era in volo, il drago venne colpito da un fulmine e rimase orribilmente ferito, nonché cieco. Nei mesi seguiti, Mirror giocò un ruolo fondamentale nella Guerra delle Anime; scoprì la verità sulla nuova era di Krynn dal suo vecchio nemico, Khellendros, ormai morente, distrusse il totem che

Takhisis stava usando per accumulare energia, e infine ricondusse i draghi metallici su Krynn.

Alla fine della Guerra delle Anime, Solomirathnius è stato visto per l'ultima volta con Odila Windlass, intenzionato ad aiutare i Silvanesti a scacciare i minotauri invasori.

Solomirathnius ("Mirror"): Drago d'argento, grande dragone; GS 25; Drago Colossale (aria); DV 40d12+400, pf 654; Iniz +0; Vel 12 m, volare 60 m (maldestra); CA 42 (contatto 2, colto alla sprovvista 42); Att base +40; Lotta +72; Att +49 mischia (4d8+16, morso); Att comp +49 mischia (4d8+16, morso), +44 mischia (4d6+8, 2 artigli), +43 mischia (2d8+8, 2 ali) e +44 mischia (4d6+24, colpo di coda); Spazio/Portata 12 m/4,5 m; AS arma a soffio, schiacciamento, capacità magiche, incantesimi, spazzata di coda; QS forma alternativa, percezione cieca, camminare sulle nuvole, riduzione del danno 30/magia, scurovisione 18 m, immunità ad acido, *sonno* e paralisi, visione crepuscolare, resistenza agli incantesimi 32; AL LB; TS Temp +32, Rifl +22, Vol +33; For 43, Des 10, Cos 31, Int 30, Sag 31, Car 30.

Abilità e talenti: Artista della Fuga +43, Ascoltare +53, Cercare +53, Concentrazione +53, Conoscenze (arcane) +53, Conoscenze (geografia) +53, Conoscenze (religioni) +53, Conoscenze (storia) +53, Intimidire +43, Osservare +53, Percepire Intenzioni +40, Raggirare +53, Sapienza Magica +31, Utilizzare Oggetti Magici +53, Valutare +23; Arma Focalizzata (morso), Armatura Naturale Migliorata, Attacco in Volo, Attacco Poderoso, Fluttuare, Incantare in Combattimento, Incantesimi Ingranditi, Incantesimi Massimizzati, Incantesimi Silenziosi, Iniziativa Migliorata, Soffio in Volo, Testardo, Virare.

Forma alternativa (Sop): Mirror può assumere qualsiasi forma animale o umanoide di taglia Media o inferiore come azione standard per tre volte al giorno. Questa capacità funziona come un incantesimo *metamorfosi* lanciato su se stesso al 19° livello, con la differenza che non recupera punti ferita quando cambia forma e che può assumere soltanto forme animali o umanoidi. Mirror può decidere di rimanere in forma animale o umanoide finché non sceglie di assumere un'altra forma o di ritornare alla sua forma naturale.

Arma a soffio (Sop): Linea di 21 m, 24d8 danni da freddo, Riflessi CD 40 dimezza, oppure cono di 21 m, paralisi per 1d6+12 round, Tempra CD 40 nega.

Camminare sulle nuvole (Sop): Mirror può camminare sulle nuvole o sulla nebbia come se si trattasse di terreno solido; funziona a tempo indeterminato e può essere interrotta o riattivata a volontà.

Schiacciamento: Area di 9 m per 9 m. Gli avversari di taglia Grande o inferiore subiscono 4d8+24 danni contundenti e devono superare un tiro salvezza sui Riflessi con CD 40 per non venire immobilizzati; bonus di lotta +72.

Capacità magiche (Mag): 3 volte al giorno – *controllare venti, nube di nebbia*; 2 volte al giorno – *caduta morbida*; 1 volta al giorno – *controllare tempo atmosferico, inversione della gravità*. 19° livello dell'incantatore; tiro salvezza CD 16 + livello dell'incantesimo.

Incantesimi: Come uno stregone di 19° livello. *Incantesimi da stregone conosciuti:* (6/9/9/8/8/8/8/7/7/5; tiro salvezza CD 20 + livello di incantesimo): 0 – *frastornare, individuazione del magico, lampo, lettura del magico, luce, luci danzanti, mano magica, resistenza, sigillo arcano*; 1° – *allarme, disco fluttuante (di Tenser), identificare, ipnosi, raggio di indebolimento*; 2° – *cecità/sordità, blocca persone, dardo elementale, muro di vento, risata incontenibile (di Tasha)*; 3° – *nube maleodorante, parlare con i morti, suggestione, tempesta di nevischio*; 4° – *charme sui mostri, cura ferite critiche, muro di fuoco, scrutare*; 5° – *cono di freddo, regressione mentale, sogno, visione del vero*; 6° – *costrizione, evoca mostri VI, ferire, proibizione*; 7° – *bagliore solare, parola sacra, scrutare superiore*; 8° – *antipatia, guarigione di massa, vuoto mentale*; 9° – *mano stritolatrice, sciame elementale* (aria).

Spazzata di coda: Semicerchio del diametro di 12 m, gli avversari di taglia Media o inferiore subiscono 2d8+24 danni contundenti; Riflessi CD 40 dimezza.

AMBIENTAZIONE DI DRAGONLANCE - ACCESSORIO

ERA DEI MORTALI

La Saga di DRAGONLANCE® Continua:

Una Nuova Era... Per Nuovi Eroi

Sulla scia della devastazione della Guerra del Caos, i popoli di Krynn devono far fronte a un mondo separato dagli dei che lo avevano creato e protetto fino ad allora. I vecchi ordini della magia sono ora impotenti. Ed è in questo periodo di vulnerabilità che draghi di immense dimensioni e potere compaiono e conquistano vasti territori.

L'Era del Mortali è un tempo di nuove scoperte. Segreti vecchi e nuovi giacciono in attesa di una nuova generazione di eroi pronta a combattere in nome delle terre e dei popoli di Ansalon. Incantatori addestrati dall'Accademia della Stregoneria, agenti clandestini della Legione d'Acciaio, mistici in cerca di illuminazione presso la Cittadella della Luce: tutti prendono parte alla lotta contro i Signori Supremi dei Draghi e le altre forze del male che incombono sul mondo.

Questo volume porta il mondo di Krynn descritto nei best-seller della saga di DRAGONLANCE sul tavolo da gioco utilizzando il d20 System™. Scopri le numerose informazioni sulle lotte, gli eroi e i nemici della Quinta Era oppure usa questo volume come complemento all'*Ambientazione di DRAGONLANCE* per creare nuove, infinite avventure! *Era dei Mortali* comprende informazioni specifiche per giocare in qualsiasi epoca della Quinta Era di Krynn, compreso il nuovo emozionante periodo successivo alla Guerra delle Anime.

Una Nuova Era di Krynn ha inizio... ma la storia non è ancora finita.

SOVEREIGN PRESS
www.dragonlance.com

d20 system
OFFICIAL Wizards of the Coast LICENSED PRODUCT
Visita il sito web
www.wizards.com/dnd

25 TWENTY FIVE EDITION
TWENTY FIVE EDITION s.r.l
Sede: 43100 Parma (Italy)
Visita il sito web: www.25edition.it

ISBN 88-8288-083-4
9 788882 880835
Prezzo: € 29,95